2000
ABRIL
28
S/. 8,00

Revista oficial del Club SUGOI

MASAKA

CLUB SUGOI

- TENCHI MUYO!
- GUNNM (5ta parte)
- Trigun
- The Big O
- Satoshi Masarata (Ash)
- Gundam: Stardust Memory
- Junko Iwao
- Nuku Nuku
- Afiche de Slayers
- MANGAKÁN

La boda de Ranma y Akane

7 750767 574322

Urusei Yatsura ep. 6

Ten se encuentra en extremo aburrido y le pide a Lum hacer algo para pasar el rato. Ésta le propone recoger al engendro del colegio, lo cual Ten considera incluso más aburrido que no hacer nada. Después del colegio, Ataru y sus amigos son atraídos por un nuevo restaurante y dentro encuentran a Rei en su transformación de "vaca", al atragantarse con la comida del lugar. Ataru les dice que éste era el antiguo novio de Lum, y su horrible apariencia les causa extrañeza. En eso, Rei vuelve a su estado normal y los deja a todos con la boca abierta. El alienígena infla una muñeca de Lum y al apretarla demasiado se le escapa de las manos, lo cual provoca la burla de los muchachos. Éste empieza a perseguirlos y en la calle se encuentran con Lum. Rei explica: ahora que ha gastado todos sus ahorros en los guisos de res, no le queda más que su amor por Lum. Ataru le dice que si pudiera hacerle una proposición a Lum, ésta podría aceptar. Rei, con relativo esfuerzo, pronuncia por primera vez una frase completa: ¿cocinarías para mí el resto de mi vida? (la forma japonesa de decir "cásate conmigo"). Como pudo hacerlo, ahora pide que Lum acepte como lo acordado, pero ella se desentiende. El desaire provoca la furia del pretendiente. A raíz de la huida y por cada lugar que pasan, Rei, sin querer, hace la misma proposición a cuanta chica ve. Soprendentemente, éstas -aun con el enamorado presente- aceptan sin demora la declaración del desconocido. Al toparse con Shinobu, ésta dice al menos que "lo debe pensar". La persecución continúa, y finalmente se refugian en el hogar Moroboshi, en donde Rei choca con la dueña de casa y le propone lo mismo. La señora duda entre aceptar o quedarse con un esposo aburrido y un hijo inútil. Entretanto, la puerta cede y entran en tropel la acaloradas "novias" de Rei, quienes son seguidas por unos iracundos novios que llegaron a la casa Moroboshi con la pequeña ayuda (mapas, direcciones, etc.) de Ten. Al final, éste consigue su "distracción" y se calcula que será por un buen tiempo.

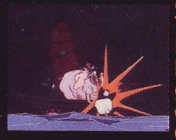
Mahou Tsukai Tai! ova 1

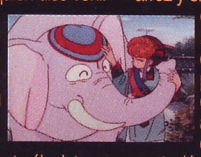
En este primer capítulo de la serie de OVAs, se nos presentan los personajes principales de la serie: Sae Sawanoguchi, alumna de la preparatoria Kitanohashi y nueva integrante del club de magia. De personalidad muy animosa y torpe entre las torpes, es también admiradora del presidente del club, Takeo Takakura, hábil mago y excitable chico, quien también es objeto de la ferviente admiración (y probablemente algo más) de Ayanosuke Aburatsubo, vicepresidente del mismo club, quien no perderá ocasión de demostrar su interés al objeto de su deseo. Tenemos también a las otras dos nuevas integrantes del club, Nanaka Nakatomi, amiga y protectora de Sae, y Akane Aikawa, bella chica que al parecer no le toma mucho interés a las cosas.

Takeo había convocado a una reunión para ir a atacar a la Campana, ente extraterrestre que había invadido la Tierra y no atacaba a menos que lo atacaran. Sae llega tarde, se avergüenza de no poder volar mejor y se siente una carga para ellos. Entre el aliento de Takeo y las insinuaciones de Aburatsubo hacia éste, el grupo decide partir a la batalla. Pero en ese momento llega Nanaka, quien recrimina a Sae por venir cuando habían acordado no hacerlo. Sae se disculpa, pero toma la decisión de ir de todos modos. Así, parte junto con Takeo y Aburatsubo rumbo a la campana, y a Nanaka no le queda más remedio que ir también. En el camino se topan con unos robots enviados por el objetivo, los cuales proceden a observar indiscretamente a cada uno. Luego intentan arrebatar a Sae su osito-amuleto Jeff, lo cual la hace despertar sus poderes y eliminar al robot de turno. Aprovechan la confusión para huir, pero son alcanzados por sus perseguidores robots, quienes los despojan de sus escobas, a excepción de la de Aburatsubo. El grupo cae al agua, y Takeo salva a Sae haciéndola flotar en su caída. Ella termina frente a unos sorprendidos reporteros que no saben qué pensar de Sae, a quien ven alejarse con los demás montada en una escoba.

Gran problema en Nekonron, China

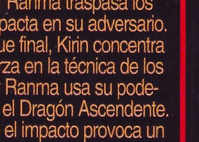
Happosai, con su cargamento de ropa interior, se dispone a robar las prendas de la casa Tendou, pero es interceptado por Ranma. Luego aparece Akane, quien como siempre confunde la situación y empieza a perseguir al joven. Pero lo que empieza con una simple persecucion termina como una maratón en la cual intervienen prácticamente todos los personajes de la serie. De pronto, una gran aura los saca del camino uno por uno, y luego los estrella contra la casa Tendou. El espectro toma forma y resulta ser un elefante y su entrenadora, quienes pronto demuestran un vivo interés en reventar a Happosai. La chica, de nombre Laichi, cuenta cómo las penurias que ha pasado se las debe al senil libidinoso y le arroja un rollo que cae en manos de Akane. En eso, el cielo revela la proa de un barco de madera y a su líder Kirin -maestro de los Siete Dragones de la Fortuna-, quien dice venir a llevarse a la chica del rollo. Laichi, la dueña del objeto, corre hacia su príncipe, a quien ha buscado toda su vida, pero éste sólo reconoce a Akane como su princesa por tener en su poder el rollo, y en un instante la sube al barco flotante. Ranma salta hasta él e intenta salvarla, pero es expulsado sin problemas. El barco, que en realidad era un dirigible, se aleja ante la impotencia de todos. Reunidos en la casa Tendou, el grupo principal decide ir hacia el cuartel de Kirin, ubicado en una región de China llamada Ne Kon Ron. Happosai cuenta que de joven robó el rollo de la fortuna para evitar que los dragones se apoderaran del mundo. Luego se lo entregó a la abuela de Laichi y le dijo que la ayudaría a encontrar a su príncipe. Tras el relato se aparece Kuno, quien ofrece llevarlos en su insumergible Subdragon V, que en realidad no sería más que una miserable chalupa que no tarda en naufragar. Poco después se topan con un barco que resulta tener de tripulantes a Laichi y Jasmine (el elefante). Por otro lado, Akane es llevada ante Kirin, a quien golpea como ella sabe por haberla raptado. En el barco de Laichi, Happosai pone a todos en un nuevo peligro de naufragio. Pero ahora, Jasmine sí logra desquitarse a placer con el odiado fósil, a quien estampa una y otra vez contra la cubierta. Luego, es usado como tapón para evitar la entrada de agua. En el desayuno, Akane descubre que la tradición de Ne Kon Ron los obliga a comer solamente arroz y encurtidos, lo que a la larga llega a detestar. La joven prepara, pues, una "comida de casa", que luego obliga a probar a Kirin so pena de tirar de una palanca y arrojar todos los encurtidos al mar. Tras la degustación, el príncipe empieza a sufrir serios transtornos gástricos, pero no por la infecta comida de Akane, sino porque su organismo no tolera ningún otro tipo de alimento. Para colmo, la palanca se acciona y todos los encurtidos caen al mar. Príncipe y princesa caen tambien, pero son ayudados por Ranma y Laichi.





Pronto, los cuatro son nuevamente llevados a la nave y el resto usa al viejo maestro como ancla para el abordaje. En plena cubierta, los seis dragones -guerreros al mando de Kirin- vencen con facilidad a sus agresores y los arrojan al mar. Sólo Happosai, Ranma, Laichi y Jasmine quedan pendiendo de la nave. En las habitaciones de Kirin, éste hace prometer a Akane que si Ranma no viene a salvarla, aceptará ser su esposa. Kirin manda una invitacion de la boda, lo que Ranma toma como un abierto desafío. Sin embargo, deberán pasar antes por las siete casas de los dioses de la fortuna (no, no es Saint Seiya). La primera es custodiada por Bishamonten, quien es derrotado por Happosai. En la segunda están Daihakusei y Daikokusei; el lugar resulta ser un gigantesco tablero de Go, que finalmente es destruido por el astuto Ranma. La tercera no ofrece ninguna dificultad, pues su enorme y obeso guardián pronto se hace amigo de Jasmine. La siguiente casa es resguardada por la bella y peligrosa Mon Lon, y es Shampoo quien le corta el paso y cubre el avance de Ranma. La última casa sí parece insuperable, pero la repentina ayuda de sus amigos contribuye a la derrota de Ebiten, su custodio. En el salón de ceremonias, Akane se siente feliz al ver a su salvador Ranma. La pelea da inicio, pero en todas las veces la victoria favorece al anfitrión. Akane le pide rendirse y Ranma le hace ver lo insensato de su pedido, que de cumplirse haría imposible su rescate. Ranma ve cómo sus ataques son contenidos al vuelo por los veloces palitos de Kirin. Agotado, piensa en algún arma que no pueda ser interceptada, y de pronto da con la idea. De un puñetazo al suelo abre un manantial de agua caliente, y el desconcierto de todos -que acababan de llegar- se despeja cuando un chorro de agua enviado por Ranma traspasa los palitos e impacta en su adversario. En un ataque final, Kirin concentra toda su fuerza en la técnica de los mil palitos y Ranma usa su poderoso Shiryu Shoten Ha, el Dragón Ascendente. Kirin se desploma, pero el impacto provoca un remolino que aprisiona a Akane. Kirin la rescata, aunque luego la suelta al ver cómo la otra mitad del rollo se pierde en el agua. Pero una mano lo coge: es Laichi, a quien Kirin rescata instantes antes de que el todo el lugar se derrumbe. Al final, ambos jóvenes terminan salvando a sus respectivas parejas. Kirin renuncia a Akane, y une su mitad del rollo con la otra mitad de Laichi.

Luego se sabe que ambas partes completan un recetario que, según la tradición de Ne Kon Ron, aseguraría un matrimonio feliz. Toda la historia del viejo fósil era mentira. Ya en casa, la familia Tendou-Saotome recibe un presente de encurtidos y una carta que cuenta sobre el ulterior casamiento de Kirin y Laichi. No obstante, la alegría es cortada en seco por un comentario de Soun: estuvieron en China y no se les ocurrió pasar por las pozas de Jusenkyo.



agenda sugoi

Podemos decir que el estreno de Mahou Tsukai Tai! ha sido del gusto de la mayoría de los socios, por lo mucho que se han reído de esta disparatada y peculiar comedia con brujas bonitas, campanas... y Aburatsubo.
De esta manera, empezamos a programar aquellas producciones que se vieron respaldadas por los votos de los socios en la encuesta que hicimos al respecto.
Paciencia, que absolutamente todo lo prometido será programado.

CLUB SUGOI
ABRIL 2000

KARE-KANO tv ep. 18-19
COWBOY BEBOP tv ep. 16-17
RUROUNI KENSHIN tv ep. 55-56
URAYASU KANZOKU tv ep. 7-8
GUNDAM 0080 ova ep. 4
NUKU NUKU DASH! ova ep. 4
MAHOU TSUKAI TAI! ova ep. 2
¡y, como siempre, sorpresas!

Las reuniones de Club SUGOI se llevan a cabo en el auditorio del Colegio Champagnat (Mártir Olaya 162, Miraflores). Horario: de 11:00 am a 6:00 pm.

MAYO

DOM	LUN	MAR	MIER	JUE	VIER	SAB
	1	2 André Grandien (Rosa de Versalles)	3	4	5 Tarou Misaki - Tom (Captain Tsubasa)	6
7 Club Sugoi Lima, grupo 1 (11:00 am)	8	9	10	11	12 Nanami Jinnai (El-Hazard) Miaka Yuuki (Fushigi Yuugi)	13
14 ¡FELIZ DÍA DE LA MADRE!	15 D-Boy (Tekkaman Blade II)	16	17	18	19	20
21 Club Sugoi Lima, grupo2 (11:00 am) Arequipa (9:00 am) Tacna (9:00 am)	22	23	24	25 Madoka Ayukawa (Kimagure Orange Road)	26	27 Priss Asagiri (Bubblegum Crisis)
28 Club Sugoi Lima, grupo 3 (11:00 am) Arequipa (9:00 am) Tacna (9:00 am)	29	30 Saga (Saint Seiya) Yaten Kou (Sailor Moon)	31 Sylia Stingray (Bubblegum Crisis)			

NOTA: a la fecha de cierre de esta edición, no se conocía a ciencia cierta la fecha de la segunda vuelta de nuestro proceso electoral. Si, como se ha rumoreado, este evento tuviera lugar el 28 de mayo, la reunión del grupo 3 se trasladaría al domingo 4 de junio.

CLUB SUGOI

Cosas del club (III)

Muchos socios se preguntan por la manera como confeccionamos la programación y su relación con las encuestas que realizamos. Siempre hemos dicho que las encuestas de preferencia son REFERENCIALES, es decir, nos sirven para saber cuál material desea mayoritariamente el club que se proyecte. Sin embargo, esto no quiere decir que el ganador sea programado inmediatamente después, porque el proyectar algo depende también de la disponibilidad que tengamos del título ganador. En el caso de Nuku Nuku Dash!, ganadora indiscutible en la categoría de OVAs, estuvo en nuestras manos programarla en la brevedad posible, y algo similar ocurrió con la película de X -segundo puesto en películas-, la cual pudo ser conseguida inmediatamente después de su elección. Sin embargo, el ingreso de los otros puestos a la programación no sigue estrictamente en el orden en que quedaron en las encuestas. En estos casos, se toma en cuenta el tiempo disponible en la programación y la capacidad que tengamos para encontrar los discos originales que necesitamos para realizar la subtitulación.

Por otro lado, cuando dentro de unos meses terminen Kare-Kano, Rurouni Kenshin y Cowboy Bebop, nuevas series de sus género deberán remplazarlas. Una de ellas será Martian Sucessor Nadesico, la cual remplazará a Cowboy Bebop, ganadora indiscutible de la Maratón Especial de Series de TV que hicimos en setiembre de 1999 para presentar a los socios las opciones que podíamos programar en corto tiempo. Queda por definir cuáles serían las otras dos nuevas series, sobre todo en el caso del shoujo. Un tema crucial, pues tras Kare-Kano sabemos que a la mayoría de los socios les interesa ver un buen representante del género en la programación.

Por otra parte, muchos títulos han entrado en nuestra programación sin haber sido sometidos a voto, pues se les considera clásicos indispensables del anime. Por ejemplo, cuando se realizó la votación para películas, "Nausicaä del Valle del Viento" no obtuvo más de veinte votos, pero quedó en segundo lugar como mejor película de 1999 en el club. Por otro lado, "Slayers Excellent", clara ganadora de la primera votación de OVAs, quedó en un humillante séptimo puesto. Ello demuestra que es necesario que algunas producciones se exhiban sin mayor consulta, pues para eso son consideradas "material indispensable" para cualquier aficionado (por ejemplo, las películas de Miyazaki, "Kare-Kano", "GunBuster" o "Gundam 0080: War in the Pocket").

En la edición de MASAKA del próximo mes habrá un completo informe acerca de las preferencias de Club SUGOI y cuáles fueron las producciones preferidas de 1999. Hay verdaderas sorpresas en esos resultados, que en algunos casos fueron clarísimos y en otros muy apretados.

Pasando a otros temas, a partir de este mes el precio de tapa de MASAKA aumenta en dos soles, pero sin afectar por el momento a las cuotas del club. Este aumento se hace impostergable por el aumento del precio internacional del papel (cotizado en dólares), que hace cada mes más estrecho el margen con el cual se edita la revista. Además, ya teníamos cerca de un año trabajando con el mismo presupuesto. Eso sí, esta alza representa el atraso cambiario de los últimos 12 meses (fue en la votación de abril cuando el club decidió apoyar la transformación de Masaka en la revista que es hoy día), de modo que una fuerte devaluación de nuestra moneda en los próximos meses (que esperamos no ocurra) nos obligaría a volver a tomar medidas de ajuste. Sin embargo, no es nuestra intención hacer inaccesible su compra, por lo cual planteamos este nuevo y razonable precio. De la misma forma, los socios del Club Sugoi que deseen comprar ejemplares de MASAKA adicionales a su ejemplar mensual gratuito, podrán hacerlo a un precio especial de tan sólo cinco nuevos soles.

Hasta ahora se ha podido manejar la situación ecónomica actual (que no es nuestra culpa, pero que nos afecta) de tal manera que no haya dificultades monetarias para la ya de por sí ajustada economía de nuestros socios. Sin embargo, nuestras intenciones y posibilidades de manejo chocan contra una variable muy importante: el precio del dólar estadounidense. En tal moneda se cotizan el alquiler de los locales donde se efectúan las proyecciones del Club Sugoi en todo el Perú, los servicios de impresión de la revista oficial del club y los originales de los videos proyectados, que se importan directamente de Japón. Demás está decir que estos tres rubros son los que constituyen casi todo el presupuesto del club. Es nuestra intención prolongar lo más posible cualquier ajuste en lo que a las cuotas sociales se refiere, pero debemos estar preparados para ello durante este año. Por el momento no se ha decidido nada más allá del aumento en el precio de tapa de Masaka, y lo cierto es que cualquier nueva medida será puesta en conocimiento de los socios para que estos señalen su posición frente a cualquier cambio.

Fuera de esta consideraciones, la marcha del club sigue normalmente y ya estamos preparando el material que estrenaremos durante los próximos meses en varias ciudades del Perú. Así es: la programación quincenal en ciudades como Arequipa, Tacna y Trujillo les permitirá emparejarse pronto con Lima, y los próximos meses la experiencia Sugoi será vivida por todos por igual.

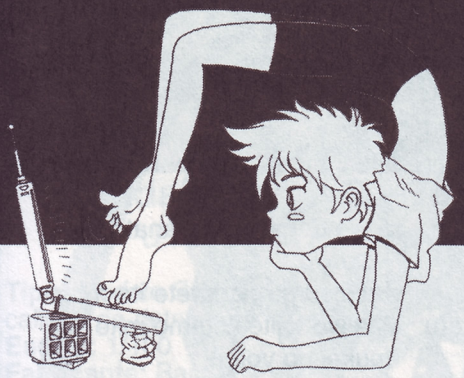
De este modo, nos depedimos hasta el próximo mes y a disfrutar del anime (con más frescura, pues ya acabó el verano).

a David Cárdenas

Director: Iván Antezana Quiroz
Editores: Jorge Thomas, K´mil Encalada
Corrección: Carlos Anglas, Iván Antezana
Diagramación: Rogelio Estrella
Traducciones: Elodia Espinoza
Colaboradores: Rafael Antezana, César Arellano, Armando Asato, Khaled Encalada, Freddy Garro, Luis Vásquez
Ilustraciones: David Cárdenas, Florencia Diestra, Mary Carmen Timoteo, Mary Elena Timoteo
Fotolitos: Digital Perfect Point S.A.
Impresión: Editorial Monterrico S.A.

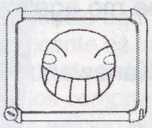
Edición y publicidad:
Publicaciones Creativas S.A.
Van Dyck 188, San Borja - Lima 41, Perú
Tel/fax 346-2649
Correo electrónico: masaka@wayna.rcp.net.pe
Página web: http://www.sugoi.com.pe
Distribución:
La Casa del Comic
Lino Cornejo 120, Lima 1 - Tel. 428-2996
Colaboraciones: toda colaboración debe entregarse en formato impreso (tamaño A4, máximo 4 carillas) y electrónico (diskette con texto sin formato). Todas las colaboraciones pasan a ser propiedad de la empresa editora y no están sujetas a devolución.
Masaka y ***Tenkaichi*** son marcas registradas por Publicaciones Creativas S.A. Se permite la reproducción total o parcial del contenido únicamente con autorización escrita de los editores.
Todos los títulos, los personajes y las imágenes originales presentados en esta publicación están registrados por sus respectivos propietarios y se publican sólo con fines informativos.

Hecho el Depósito Legal - Ley 26905 - Reg-98-1354



Una nueva cara para Otaku Virtual se nos presenta este mes; demos la bienvenida a nuestra nueva guía en el océano de la red ED, quien nos llevará por los recovecos de ella y también por la lista de interés. Y como en una edición pasada habláramos sobre los virus, ahora nos toca conocer los virus del mundo de Dragon Ball Z.

OTAKU VIRTUAL



Por FAKE SHINJI y MISTER SATAN

VIRUS GOKÚ: La PC se hace lentísima, tarda media hora en cargar Windows 95, pero sobre todo se eleva considerablemente el consumo eléctrico.

VIRUS VEJITA: La PC se te rebela, te desprecia y te busca pleito. El consumo también se eleva y suele aparecer en pantalla la frase: "Kisama... Kisama...".

VIRUS GOHAN: La PC se acelera, te habla en lenguaje técnico, se ven fotos de Einstein, Copérnico y otros grandes científicos. Suele aparecer en pantalla: "Papi... Mami... Piccolo-sama... E=mc2...".

VIRUS ROSHI: La PC se hace mañosona, te llena el disco con fotos de Pamela Anderson, la Cicciolina, las gemelas Bernaola, el hentai de DBZ, de Sailor Moon, etc.

VIRUS CHICHI: El disco se te llena con baterías de preguntas, kilos y kilos de infamante tarea, te quiere arreglar el pelo (peinado tazón), aparece en pantalla: "Estudia, hijito; sé bueno, hijito".

VIRUS PICCOLO: La PC te empieza a sobreproteger, aunque te trate mal al principio (como a zapatilla vieja); es capaz de aplicarse un antivirus él solito si eso te hace feliz.

VIRUS BULMA: La PC se pone "calentona", empieza a tratarte de "cariño", "guapo", "churro", "cuero". Aparecen en pantalla Gokú y Vejita calatos, y esa clase de cosas.

VIRUS GRAN SAIYAMAN: Este molesto virus causa que las ventanas de Windows, antes de abrirse, dancen por toda la pantalla, adoptando las más curiosas formas y posiciones antes de terminar abriéndose con una capucha y cubriendo el nombre del programa.

VIRUS TARLES: Aunque algunos antivirus lo confunden con el virus Gokú, en realidad es muy diferente. Causa una sobrecarga en el computador que lo hace consumir cantidades indiscriminadas de energía. Se dice que ha causado apagones en ciudades enteras. Un curioso efecto secundario es hacer que las plantas cercanas a la PC crezcan de modo espectacular.

VIRUS CELL: Uno de los virus más peligrosos, ya que ocasiona todos los efectos nefastos de muchos otros virus combinados, tales como el GOKÚ, el VEGETA, etc. Por fortuna, basta un buen antivirus para eliminarlo, pero si está presente el virus Gohan, el virus Cell se autodestruirá junto con el computador.

VIRUS JANENBA: Luego de cambiar el escritorio por otro de apariencia psicodélica, la PC se niega a abrir los programas o a hacer cualquier cosa en general. Lo más sano es formatear el disco, porque si se le intenta aplicar un antivirus, el virus Janenba muta y se hace más peligroso, luego de lo cual empieza a destruir cualquier programa que se le cruce en medio.

VIRUS BOUJACK: Patético intento de virus que únicamente enviará a otros virus más débiles para que hagan el trabajo sucio. El antivirus tendrá primero que deshacerse de los "lacayos" del virus Boujack antes de entrar en acción, aunque no se tiene noticia de que algún antivirus haya fracasado en eliminarlo.

VIRUS GOTENKS: Causa que la PC empiece a abrir todos los programas instalados a la vez, e incluso muchas veces cada uno de ellos, sólo para demostrar que es capaz de hacerlo. Es un virus muy molesto, aunque por fortuna sus efectos perniciosos sólo duran media hora.

VIRUS VEGETTO (AKA Vegito): Similar al virus Gotenks, con la diferencia de que te hace burla cada vez que abre sin problemas aquel programa que siempre te causaba dificultades. Otra diferencia, que lo hace mucho más terrible, pues no tiene límite de tiempo.

VIRUS PILAF: Este inofensivo virus continuamente intenta controlar el computador, pero en realidad jamás logra hacer algo dañino y se limita a lanzar amenazas por la pantalla.

VIRUS BUU: Cualquier programa que intentes abrir se convertirá en chocolate u otra golosina.

VIRUS TRUNKS: La PC se convierte en el modelo de 20 años atrás.

VIRUS KAIOSAMA: Cada cierta cantidad de minutos, la pantalla se borrará y aparecera un chiste. Si no te ríes en un lapso de 5 segundos, la PC se negará a seguir funcionando.

VIRUS SATAN: Cada vez que instales un programa nuevo en la PC - no importa qué tanta memoria o velocidad necesite- este virus informará que se tienen todos los requerimientos para ejecutarlo sin problemas. Lo malo es que, aunque se instale un programa minúsculo, en el último momento dirá que no queda espacio disponible o bien aparecerá un error cualquiera.

Socio del Club Sugoi, anímate e inscríbete en esta lista, que es una tribuna abierta para opinar o preguntar sobre la gran cantidad de temas del manga y el anime, y así poder resolver tus dudas.

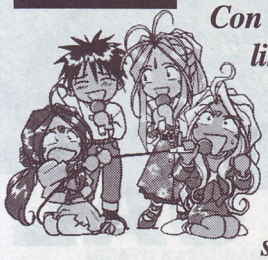
Para inscribirte en la Lista de Interés Sugoi, envía un e-mail a:

listas@urubamba.unired.net.pe

El mensaje no debe tener subject o asunto, y en el cuerpo basta con escribir:

subscribe sugoi

Damos las gracias al recopilador:
Freddy Garro (KYO KUSANAGI)
Yoshi Kimeta !!!
E-mail : paf_garro@computextos.net
Teléfono : 474-6123



Con su humor disparatado y sus lindas chicas, Mahou Tsukai Tai! se ha convertido en la nueva revelación tras su estreno, y han sido muchos los socios que han pedido que se publiquen sus canciones, así que empezamos por su tema de apertura. Por otro lado, el capítulo cinco de Cowboy Bebop impactó a muchos socios, quienes nos pedían "la canción de la pelea entre Vicious y Spike", así que por fin aquí la tienen. Cerramos este mes con Niji, otra buena canción de Rurouni Kenshin.

Senobi wo shite Follow You

Tema de apertura de la serie OVA
Mahou Tsukai Tai! (¡Queremos ser magos!)

Tada yuuki wo dasu dake de
Yume no tsuzuki genjitsu ni naru
Michi shirube wa anata dake
Senobi wo shite oikakete yuku wa
Osanai hi no akogare
Jiyuu ni sora wo tobu no
Saa *challenge* ga daiji
Jibun wo shinnjite
Anata ga dekiru koto wo
Watashi mo yaritogetai
Yume wa kanau wa kitto
Tooku takaku
Homete kureru ka na?
Yasashii koe de
Sukoshi *heart* ga uzuku no
Sou mitsumeru dake ja dame
Ima nogashitara ato ga nai wa
Omoi wo kaban ni tsumete
Senobi wo shite oikakete yuku wa
Futari ga dekiru koto wo
Un to chikazuketai no
Step hitotsu nobottara
Kaze ga kawaru
Nozomi wa hitotsu
Chiteki na hitomi
Watashi dake wo ustushite ne
Mou hitori de nayamanai
Kitto ashita ga waratteru kara
Anata no ato dokomademo
Senobi wo shite oikakete yuku wa
Tada yuuki wo dasu dake de
Yume no tsuzuki genjitsu ni naru
Michi shirube wa anata dake
Senobi wo shite oikakete yuku wa

Intérprete: Waku Takenouchi

Niji (Arco Iris)

Tema de apretura de la película
"**Rurouni Kenshin**: Réquiem por el patriota de la Restauración"

Toki wa kanaete omoi wa afureru
Togiresou na hodo toumei na koe ni
Aruki-dashita sono hitomi e
Hateshinai mirai ga tsuzuiteru

Hontou wa totemo kokoro wa moroku
Dare mo ga hibiwarete iru
Furidashita ame ni nurete
Kimi wa mata tachidomatte shimau kedo
Shinjite kureru kara

Dare yori takaku sora e to chikazuku
Kagayaki wo atsume hikari wo motomeru
Moetsukite mo kamawanai sa
Subete wa shinjitsu to tomo ni aru

"Shounen wa hito no kage ni yuganda nikushimi wo mita"
Sonna sekai nante mou nani mo mitaku nai yo
Nani mo! Nani mo! Nani mo!

Sore demo omou anata no koto wo
Kisetsu ga nagarete ite mo...
Me wo tojite itsu mo mite 'ta fuukei no you ni
Nando me ga ame mo agatta

Setsunai hito yo Kanawanu negai yo
Naze kono mune kara ai wa umarete iku?
Sakimidareta hana wa yurete
Shizunda daichi ni furisosogu

Ai wo toki wa kanadete omoi wa afureru
Togiresou na hodo toumei na koe ni
Aruki-dashita sono hitomi e
Owaranai mirai wo sasageyou

Intérprete: L'Arc~en~ciel
Arreglos: Chokkatsu
Letra: Hyde
Musica: Ken

Rain

Tema incidental del quinto episodio de la serie de TV
Cowboy Bebop

I don't feel a thing
And I stopped remembering
The days are just like
moments turned to hours

Mother used to say
"If you want, you'll find a way"
Bet mother never danced
through a fire shower

Walk in the rain, in the rain, in the rain
I walk in the rain, in the rain
Is it right or is it wrong?
And is it here that I belong

I don't hear a sound
Silent faces in the ground
The quiet screams, but I
refused to listen

If there is a hell
I'm sure this is how it smells
Wish this were a dream,
But it wasn't

Walk in the rain, in the rain, in the rain
I walk in the rain, in the rain
Am I right or am I wrong?
And is it here that I belong

Walk in the rain, in the rain, in the rain
I walk in the rain, in the rain
Why do I feel so alone?
For some reason I think of home

Intérprete: Steve Conte

MI PERSONAJE FAVORITO

1er PUESTO Kenshin Himura

864 VOTOS

2do PUESTO

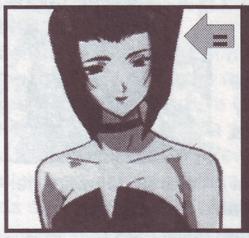
Yukino Miyazawa
617 VOTOS

3er PUESTO

Spike Spiegel
482 VOTOS

Y hablando de perpetuarse en el poder, parece que la Era Kenshin aún no termina, y luego de dos meses las súbditas del samurai lo regresaron a su trono, en esta ocasión dispuesto a defender su sitio a sangre y espada, arreglando cuentas con aquellos que lo traicionaron. Por otro lado, una animosa Yukino regresa a su segundo puesto, dispuesta a seguir luchando por el sitial perdido. A quien no le causó ninguna gracia regresar a su lugar fue a Spike, quien muy molesto volvió a su tercer rincón. Fue un mes de pocos cambios en la base, pues casi todos mantuvieron su sitio en el ranking, a excepción de Tsubasa Shibahime, quien fue desplazada en esta ocasión por Ranma... lo que dejó también fuera del ranking (de nuevo) a Shinji Ikari (¿se acuerdan de él?). Y a partir de este mes, contamos con el voto de los socios de Arequipa, quienes también tienen su opinión y preferencias (de hecho, ellos inclinaron la balanza en favor de Arima vs. Sarasa y de Rei vs. Misato).

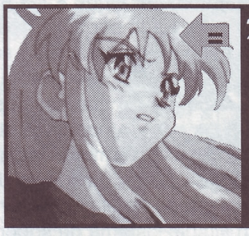
¿Qué pasará el próximo mes? ¿Yukino volverá a derrocar a Kenshin? ¿cuál será la terrible venganza de Spike? ¿Le servirán de algo los nuevos estudios a Arima? ¿Goku entenderá el chiste que le contaron? ¿Misato y Asuka seguirán extrañando a Shinji? Sólo tu voto el que lo decidirá... ¡Vota! (fue un mensaje de la OSPE, garantía de un proceso claro).



4to PUESTO
Faye Valentine
366 VOTOS

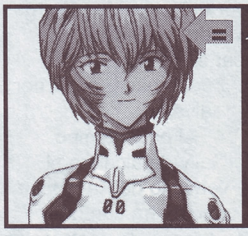
5to PUESTO
Souchirou Arima
256 VOTOS

6to PUESTO
Sarasa
244 VOTOS



7mo PUESTO
Nuku Nuku
189 VOTOS

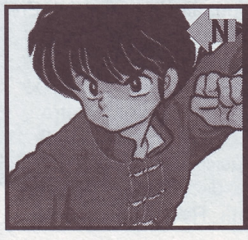
8vo PUESTO
Son Gokú
187 VOTOS



9no PUESTO
Rei Ayanami
167 VOTOS

10mo PUESTO
Misato Katsuragi
153 VOTOS

11mo PUESTO
Asuka Langley
99 VOTOS



12mo PUESTO
Ranma Saotome
79 VOTOS

GUNNM 5ta parte

El primer enfrentamiento entre las fuerzas de Salem, representadas por Gally, y el Barjack, con su jefe Den a la cabeza, ha terminado en forma sorpresiva. La actitud de Den, llena de tremendo rencor y furia, pero también de gran honor y valentía, ha dejado confundidos a todos los testigos. El repentino desenlace producto de la impetuosa intervención de Koyomi ha dejado a Gally y a su operadora dudando sobre quién es quién en esta extraña guerra. Sin embargo, Gally está segura de que no puede dejar que Den siga con sus planes, pues eso significaría la muerte de cuantos conoció en el Scrapyard, el único hogar que puede recordar.

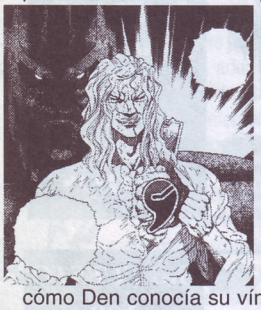
Rafael Antezana

La verdad sobre Kaos

Jazmín conduce a un incosciente Kaos fuera de la zona de batalla. Su amargura es doble, no sólo porque Gally rechazó la propuesta de Kaos mientras vestía el hermoso vestido que él hiciera a mano, sino por el hecho de que ella misma, a pesar de ser la única asistente y confidente, nunca había tenido el derecho siquiera de tocarlo. Después de algún tiempo, confirma que las fuerzas de Barjack no han salido en su persecución, y esto la tranquiliza. En esos momentos Kaos despierta y se perturba mucho al enterarse de que Jazmín ha dejado atrás a Gally. Insiste en volver por ella, pero Jazmín es firme. De una bofetada tranquiliza a Kaos y le ordena preparar la transmisión de esa noche mientras siguen su camino hacia el laboratorio de Desty Nova. Sumisamente, Kaos obedece pero es brutalmente detenido por un grupo de cyborgs ninja que lo reduce fácilmente para luego atacar a Jazmín, sin que él pueda hacer nada por salvarla.

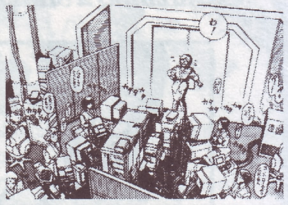
Al poco tiempo, Gally da alcance al vehículo de Kaos y se encuentra con una escena de destrucción en medio de una lluvia torrencial. En una rápida búsqueda, descubre a los ninjas cybord muertos por espada y a un desesperado Kaos arrodillado junto al cuerpo sin vida de Jazmín. Junto a él se encuentra una espada samurai y Gally comprende que debió haber usado su psicometría para aprender las técnicas especiales de combate del dueño de dicha arma. Respetuosamente, cubre el cuerpo de Jazmín con el traje de novia que tanto deseaba. Trata de reanimar a Kaos pero éste no le hace caso. Gally se distrae mientras revisa el área y habla con Lou, cuando de pronto detecta un ataque furtivo, el cual detiene a duras penas. Se trata de Kaos, pero con una actitud completamente diferente. Gally es capaz de detectar un aura de combate excepcional y se pregunta qué puede estar pasando. Para su sorpresa, Kaos comienza a hablarle con una voz normal, no directamente a su vínculo de comunicación.

Gally descubre con sorpresa que quien se le enfrenta es el verdadero Den, el mismo que maneja su enorme cuerpo en forma remota desde un transmisor especial instalado en su pecho. Kaos tiene doble personalidad y el amable Kaos no tiene idea de que comparte el mismo cuerpo con el agresivo Den. Éste no tiene psicometría pero puede usar cualquier recuerdo de Kaos por lo tanto usar la espada con la misma habilidad (y así Gally comprende cómo Den conocía su vínculo de comunicación roto y su verdadero nombre). Den se burla de Gally recordándole cómo mostró debilidad en su primer combate y que dicha debilidad proviene de ser mujer. Gally acepta que perdió concentración pero también comprende que habiendo probado lo bueno que era estar viva no iba a dejar que nadie le quitara tal experiencia. De pronto, el enfrentamiento es interrumpido por una repentina inundación; aun así los dos guerreros la ignoran. Lou sólo puede ver con horror cómo el agua arrastra a ambos, hasta que más lejos surge Gally con el cuerpo inconsciente de Kaos en brazos.



Los días pasan, y Den, ya reparado, ha acelerado su ataque a las líneas de suministros de la factoría. Está confundido, pues ahora que Gally sabe que él vive en el cuerpo de Kaos, bastaría con matarlo para acabar con ambos al mismo tiempo, y sólo puede asumir que ella se ha apiadado de Kaos. Sin embargo, con la complicidad de Lou, los datos sobre la verdadera identidad de Den han sido borrados de la computadora, con la esperanza de darle tiempo a Kaos de integrar ambas personalidades en una sola, lo que a su vez le daría el potencial de convertirse en un verdadero agente de cambio entre las relaciones Salem-superficie. Todo esto está en la mente de Lou cuando se dirige a su trabajo. Para su sorpresa, el hasta ese entonces solitario cuarto ahora bulle de actividad, con todo un ejército de operadoras bajo el mando del jefe Bigott.

Por un terrible momento Lou cree haber sido descubierta, pero la actitud del jefe no refleja nada y eso la tranquiliza. No obstante, su paz dura poco al enterarse del retiro del proyecto del amable Dr. Russell.



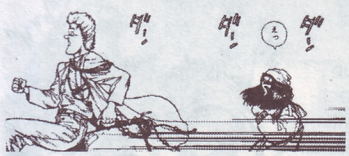
En la superficie, Gally está ocupada preparando una antena para que Kaos haga una transmisión más. Kaos por su lado está muy perturbado al enterarse, gracias a su psicometría, de lo que pasó esa noche en que murió Jazmín. Se da cuenta de que el dispositivo implantado en el pecho por su padre no era un simple sistema de soporte vital como él creía, sino el transmisor que permite moverse al gigantesco cuerpo de Den. Gally y Lou aceptan esta tremenda apuesta y esperan que Kaos logre vencer esta batalla psicológica con su contraparte. El Kaos que comienza a transmitir es uno vacilante, pero conforme avanza su resolución se va haciendo más y más fuerte. Comienza pidiendo perdón por su intento de escapar a la realidad y asume una

Adiós a Barjack...

posición neutral, algo imposible en la situación en que todos viven. Por fin, decidido, declara que adopta una postura en contra de Salem y afirma que la situación debe cambiar, pero no con la violencia y la destrucción como predica Den, sino con el diálogo y la creación. Ruega por que la cadena de muerte y destrucción se detenga y asegura que aprovechará sus habilidades psicométricas para aportar lo más posible, mostrar el camino y lograr los sueños de todos. Termina anunciando que Radio Kaos dejará de transmitir. Sus palabras llegan a muchas personas, incluso hasta su propio padre, quien jocosamente felicita a su hijo.

Reencuentro con el pasado

Con un nuevo Kaos de compañero, Gally se dirige hacia la granja 21, controlada por el Barjack para encontrarse con Ido. Kaos le asegura que al intercambiar cuerpos con Den fue capaz de leer lo necesario de su cuerpo por lo que puede asegurar que Ido está ahí. Asimismo sabe que su peligroso padre no reside en ese lugar. Con su vínculo de comunicación cortado por medio día (aceptado por Lou), Gally se dirige a encontrar a su antiguo amigo. Está llena de dudas e incluso se imagina cómo puede haberlo reconstruido Desty Nova (un Ido con cuerpo de Makaku pasa fugazmente por su mente), pero de pronto, el viejo Ido, atareado como siempre pasa corriendo junto a ella, dejándola sin aliento. De lejos, lo ve cumpliendo su labor de siempre de tratamiento de cyborgs, al lado de una joven enfermera asistente. Aunque alegre por verlo normal, se pregunta porqué no hizo ningún intento por contactarla o dar aviso que seguía con vida.



Fuera de la granja, Kaos decide que debe probar su nueva fuerza haciendo algo además de hablar. Dejando a la pobre Lou llena de preocupaciones, se dirige él solo para enfrentarse a Desty Nova, su padre.

En la granja, Gally se pregunta cómo acercarse a Ido cuando la asistente, quien se identifica como Kayna, se ofrece a guiarla. Sin embargo, su verdadera intención es echar a Gally, con la ayuda de algunos amigos. Por supuesto, este grupo de aficionados no son nada para Gally quien da rápida cuenta de ellos. Kayna decide enfrentarla y su soberbia Kapoaera (arte marcial que sólo usa piernas, originaria del Brasil) parece ser una buena rival para Gally. Pero la enfermera en realidad no es una guerrera y pronto termina llorando en el suelo, para asombro de Gally. De pronto llega Ido quien furioso ordena que se detenga la pelea. No da ningún signo de recordar a Gally, a pesar de que ella se identifica. Kayna interviene e inventa que ambas son compañeras de entrenamiento, cosa que Ido acepta. Kayna le ruega a Gally que siga con el juego, si es que de verdad aprecia al doctor, ironía que llena de amargura a Gally.

Kayna le entrega un mensaje de Ido, grabado cinco años antes y le pide perdón por el ataque, el cual hizo con el fin de protegerlo. En la grabación Gally ve a un Ido lleno de dolor y atormentado quien habla de su muerte y reconstrucción por Desty Nova. Cuenta cómo se resistió ante los intentos de Desty Nova de convertirlo en su asistente, lo que llevó al demente científico a decirle "el secreto de Salem", algo tan terrible que dejó a Ido al borde de la locura.

Como mensaje final Ido comunica que no puede resistir esa terrible verdad y que ha decidido borrar su memoria. Termina el mensaje rogándole perdón a Gally y deseándole felicidad. Al otro día, una Gally llena de tristeza abandona la granja 21 y se dirige a cumplir su destino.

La verdad de ser sintonizada

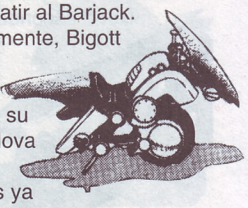
Gally se apresura para alcanzar a Kaos antes que llegue solo ante su padre, pero siete horas de ventaja son demasiadas. Gracias a Kaos saben la exacta localización de la base de Desty Nova, ubicada en el antiguo NORAD, la base subterránea de los EEUU. De pronto, una figura encapuchada ataca a Gally con un movimiento que ella identifica de inmediato como un Panzer Kunst. Para su total asombro, la figura se retira la capucha, mostrando una androide idéntica a ella, salvo que tiene un número 2 pintado en la frente.

Desde Salem, el jefe Bigott le hace saber a Gally que esa era la verdadera razón del proyecto de los sintonizados.

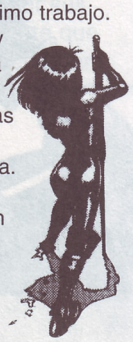
Por todos esos diez años de duras batallas, cada una de las experiencias de combate de Gally han sido registradas cuidadosamente y preparadas para alimentar al máximo androide de combate, incluso superior al original según Bigott, pues no tiende a desobedecer las órdenes. Le cuenta a Gally cómo incluyó en el proyecto al amable doctor Russell y a la ingenua Lou para que la relación más estrecha la haga más cooperativa hacia sus objetivos, y que esta es la prueba final de la nueva serie. Ordena a la operadora de la A-2 que ataque a Gally, con la ventaja que ningun arma de una sintonizada puede usarse contra otra.

Gally está furiosa por la traición y se lanza al ataque. Al principio parecen bastante parejas y Lou alienta algo de esperanza pero pronto el hecho de ser un androide y no un cyborg demuestras su utilidad. Gally logra conectar su golpe de ondas hertzianas contra la cabeza de la A1 pero su cerebro, hecho de estado sólido, resiste muy bien el impacto y contraataca, dejando fuera de balance a Gally. Con un cuerpo idéntico al de ella pero sin sus partes vivas, pronto consigue una ventaja al arrancarle una pierna a Gally, dejándola en inferioridad de condiciones. A partir de ese entonces la A-2 empieza a bapulear a Gally quien pronto deja de ser rival, perdiendo un ojo e incluso un brazo. Cuando todo parece perdido y Gally se resigna a morir, la intervención de Lou en la sala de operadoras quien dispara contra el monitor de control de la A-2 le da a Gally el tiempo necesario para acabar con su enemiga, tomando su cuchillo con la boca y cortando limpiamente la cabeza de la androide, para luego caer sin sentido. Por sus acciones Lou es arrestada y enviada al departamento médico "para tratamiento" mientras que Bigott, a pesar del incidente, ordena el despliegue del resto de las unidades sintonizadas para combatir al Barjack.

Luego, inmisericordemente, Bigott usa el botón de shock para despertar a Gally. Le ordena que continúe su misión de capturar a Desty Nova pero ella ya está harta. Le pide que acabe con ella pues ya no seguirá sus órdenes. Bigott entonces le ofrece la libertad, si cumple ese último trabajo. Con esa pequeña esperanza, Gally renquea hacia la unidad móvil para alcanzar a Kaos.



Kaos ha llegado hasta las puertas del escondite de su padre y valientemente le exige que lo reciba. En el interior le espera un grotesto parque de diversiones que incluyen entre otras cosas, carruseles con caballos vivos empalados en su posición. Kaos le reclama a su



De esta manera Gally queda a las puertas del enfrentamiento final contra Desty Nova, y a punto de conocer el terrible secreto que Salem guarda...

padre haberle instalado el transmisor que liberó a Den en la superficie, pero Desty Nova simplemente responde que dicha creación no es suya ya que Den es sólo los resultados de su propia mente. Kaos pretende enfrentarlo usando sus habilidades ganadas al haber tocado la espada samurai pero el poder psíquico de su padre es mucho para él. Pronto queda a su merced, incapaz de rechazar tanto poder y locura combinadas.

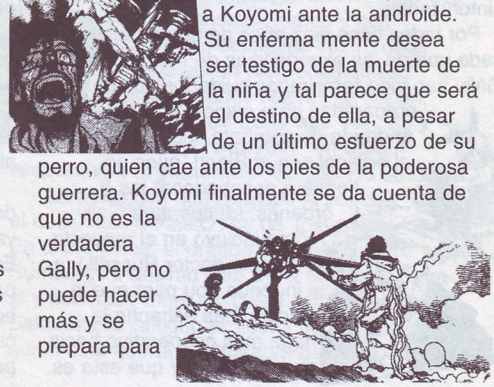
La última batalla de Barjack

El ejército de Barjack está en plena efervescencia. Sus cinco años de combates llegan a su fin con la puesta a punto de un gigantesco cañón, al cual han bautizado como Heng. La moral está alta y todos están seguros de la victoria. Entrevistando a todos, tenemos a Buick, el "periodista" oficial de Barjack. Junto a él tenemos a Koyomi, ahora toda una guerrillera, quien le habla sobre Gally y la admiración que siente por ella, a pesar de que ahora están en bandos opuestos.

Buick ha estado con Barjack por tres años, desde que fuera capturado y obligado a realizar su propaganda. El contacto con tanta humanidad, tantos sueños y esperanzas han afectado profundamente a este hombre, quien en realidad oculta un horrible pasado, en donde se divertía fotografiando los cuerpos de las personas que asesinaba, hasta que tuvo que huir del Scrapyard. Ahora, enfrentado a la nobleza que tanta miseria esconde, se da cuenta de lo bajo que era. Sin embargo, su enfermedad asume toda una nueva dimensión cuando ve en acción a Gally, "el ángel de la muerte", lo que le despierta nuevamente sus sangrientos deseos.

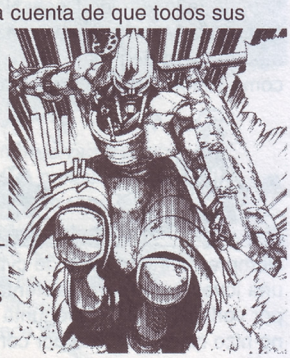
Pero todo eso queda atrás ahora, cuando finalmente llega el momento de disparar el gran cañón. Pero de pronto, en la misma punta del mismo, aparece una figura alada que todos reconocen como "el ángel de la muerte". Sin embargo, su figura no engaña a Furia, quien con sus gruñidos le advierte a Koyomi que ella no es quien parece que es. Los soldados no esperan que ella entre en acción y disparan sin vacilar la masiva arma. Sus esperanzas quedan destrozadas cuando el proyectil da sobre la barrera electromagnética de Salem y estalla sin causarle daños. Casi de inmediato, la misma barrera es canalizada en un poderoso disparo de energía que convierte al Heng en un lago de metal derretido. De paso, hace estallar los cartuchos restantes y causa la muerte y la destrucción entre las filas de Barjack. Sin darles tiempo de reaccionar, la figura alada lanza un despiadado ataque que nadie puede detener. En su deseo de proteger a Koyomi, Furia recibe una serie de ataques que lo dejan medio destruido y a merced de la androide.

Durante toda esta locura, Buick continúa fotografiando a un ritmo demencial. La muerte, la pérdida de las esperanzas de todos, lo llevan a un estado maniático, en el cual busca fotografiar toda la devastación hasta que nota a Koyomi ante la androide. Su enferma mente desea ser testigo de la muerte de la niña y tal parece que será el destino de ella, a pesar de un último esfuerzo de su perro, quien cae ante los pies de la poderosa guerrera. Koyomi finalmente se da cuenta de que no es la verdadera Gally, pero no puede hacer más y se prepara para morir, cuando de pronto Buick se levanta y solicita una entrevista. Su mente enferma le grita que huya, pero algo más fuerte que él insiste. Como respuesta, la androide lo atraviesa de un disparo, pero al haber usado un arma muy poderosa, simplemente lo atraviesa sin destruirlo. Mientras solicita el cambio a un arma más adecuada, un último estertor de poder de Furia le permite llegar al cuello de la androide y arrastrarla hacia el metal derretido del Heng, lo que destruye a ambos, ante la mirada dolorida de Koyomi.



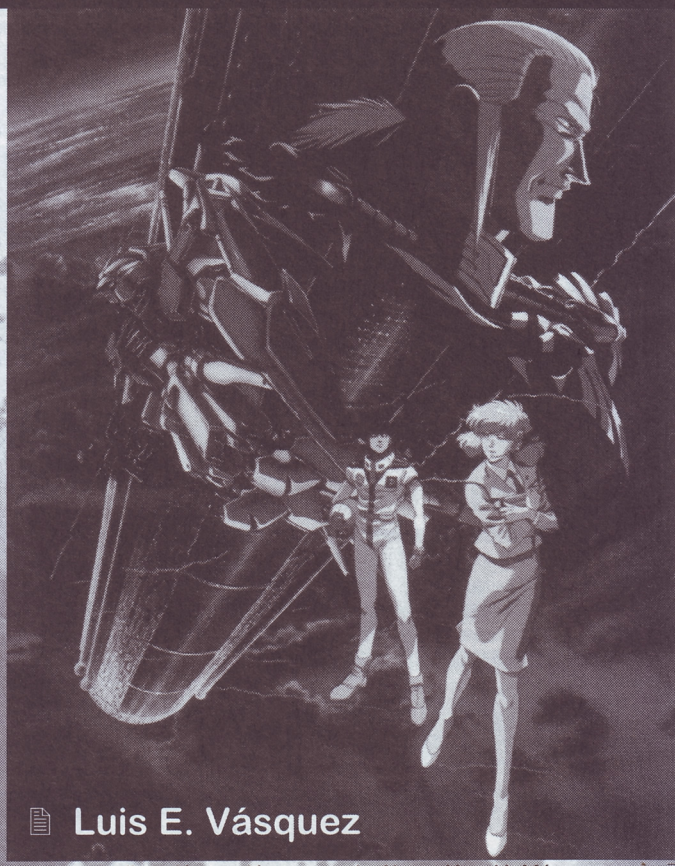
Koyomi puede llegar hasta el agonizante Buick, quien le entrega su cámara con 200.000 fotografías de sus años con el Barjack, incluyendo por supuesto, la última y espectacular batalla de su fiel perro Furia. Al final, Koyomi es la última sobreviviente del destacamento destinado a disparar el gran cañón.

Cuando más tarde Den llega al sitio, se da cuenta de que todos sus esfuerzos han sido en vano. Ordena el desbandamiento oficial del ejército de Barjack y que cambien a tácticas de guerrilla, atacando constantemente las fuentes de suministros de Salem. Por su lado, con un cuerpo tan gigante y poco apropiado para guerra de guerrillas, decide morir en un glorioso ataque frontal contra el Scrapyard y la factoría. Koyomi solicita el honor de morir junto con él y parten en una alocada carrera final.



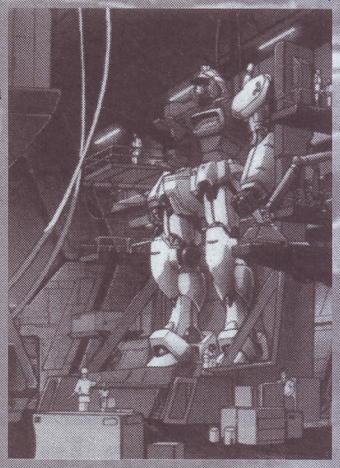
Mientras tanto, Gally llega a su destino, decidida a enfrentar a Desty Nova y recuperar finalmente su libertad.

Carrera contra la muerte (U.C. 0083)



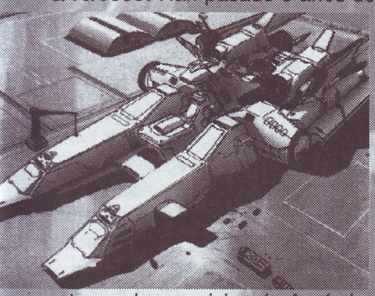
Luis E. Vásquez

Posiblemente la mejor serie en formato OVA de todo el universo Gundam después del 08 MS Team, Gundam 0083 da a conocer la fase final del primer enfrentamiento entre el Ducado de Zion y la Federación Terrestre, interrumpido por el armisticio al final de la guerra del año U.C. 0079.



31/12/0079: La batalla de A Baoa Ku, la más grande confrontación jamás recordada entre las fuerzas de la Federación de la Tierra y el Ducado de Zion, culmina con la victoria final de las fuerzas federales en la denominada Guerra de un Año. Sin embargo, la posterior huida de un pequeño grupo de combatientes marca el preludio de un nuevo enfrentamiento. Tras la victoria final, la Federación, pensando en la seguridad planetaria, inicia la recomposición de sus fuerzas, sin importarles ni siquiera la prohibición del uso de armas nucleares impuesta en el Tratado Antártico. Nadie en el alto mando federal imaginaría que tal proceder los llevaría a cometer su peor error.

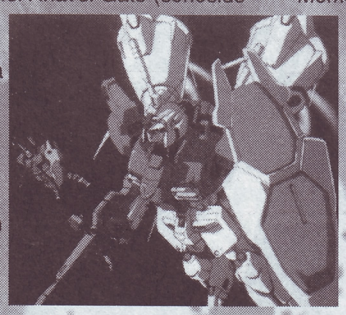
9/10/0083: Han pasado 3 años desde la victoria en A Baoa Ku, y la Federación está en la fase final de su reconstrucción. Contando nuevamente con los servicios de Anaheim Electronics, la EFM tiene ahora 3 nuevos Mobile Suits clase Gundam, uno de ellos con capacidad de ataques NBC. No obstante, antes del día de prueba de dos de los nuevos Gundam de la base Triton -en la localidad australiana de Torrington- la peor de las pesadillas de la Federación se hace realidad.



Un grupo de excombatientes Zion, liderados por el teniente coronel Anavel Gato (conocido como la "Pesadilla de Solomon" luego de la cruenta batalla de la primera guerra) roba el Gundam RX-78 GP02 Thysalis -provisto de una cabeza nuclear- con el propósito de resucitar el poder que alguna vez tuvo el ducado. El ataque ocurre con una rapidez tal que las fuerzas federales sólo pueden ver a los suyos caer despedazados. Viéndose atrapado en este ataque sorpresa, el alférez Kou Uraki, uno de los pilotos de prueba de la base, se interpone ante Gato en el segundo Gundam, el RX-78 GP01. Ante la interferencia del joven piloto federal -cuya misión es llevar el capturado Mobile Suit ante su flota- Gato huye ante la atónita mirada de Uraki, quien para detenerlo deberá ganar primero el derecho de ser el piloto oficial del Gundam.

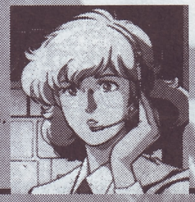
Con la ayuda de los 2 prototipos Gundam restantes, de la nave insignia Albion y un pequeño grupo de pilotos y voluntarios civiles, Kou inicia una cacería en solitario contra los soldados Zion remanentes en una guerra personal contra Gato. Esto se convertirá en una infernal carrera contra el tiempo, en un desesperado intento por impedir que la raza humana entre en una nueva guerra sin sentido.

La segunda de las OVAs de Gundam nos presenta, en 13 episodios llenos de acción e intriga, una soberbia línea argumental en la cual se destacan los diferentes cambios en la situación de los atacantes y los defensores, ello merced a la ambición de poder por parte de ambas facciones. Kido Senshi Gundam 0083: Stardust Memory (literalmente, Memorias de polvo estelar) es una de las pocas series dentro de la cronología original que no contó con la presencia directa de Yoshiyuki Tomino, pues la dirección corrió a cargo de Akane Kazuki. Más adelante, ella nos volvería a sorprender con la dirección, junto al gran Shoji Kawamori, de la fabulosa Tenkuu no Escaflowne. Relanzada hace poco en 4 DVDs, encabeza actualmente en Japón las listas de venta de anime en estos discos. Como dato curioso, la historia de esta producción es la única que acusó la ausencia de los Newtypes.



Kou Uraki: Joven piloto asignado a la base Tritón. Luego del ataque sorpresa de los Zion, se convierte en el piloto del Gundam GP01, posición que deberá defender con uñas y dientes de uno de sus colegas si es que quiere atrapar a Anavel Gato y recapturar el Gundam robado. De carácter sumamente pasivo e ingenuo, pero muy responsable para con su deber como oficial de la Federación, demostrará gradualmente una increíble habilidad como piloto pese a no ser un Newtype. Esto lo ayudará a madurar, especialmente en su relación con la ingeniero Purpleton.

Nina Purpleton: Diseñadora e ingeniero de los tres prototipos Gundam que la Federación desarrolla en conjunto con la empresa civil Anaheim Electronics. Incansable en su trabajo y tozuda como nadie, verá en Kou Uraki un gran piloto para ocupar la cabina del Gundam, así como un valiente joven, que poco a poco irá ganando su corazón. No obstante, su pasado y el terrible secreto oculto en él, -el mismo que se remonta hasta la Guerra de un Año- podría significar una gran desilusión, tanto para el piloto federal como para ella misma.



Anavel Gato: Líder indiscutible de las fuerzas de ataque Zion ante la desaparición de Char Aznable. Su rabia ante la derrota de Zion en la batalla de A Baoa Ku a manos de la Federación lo empujará en este nuevo intento por enfrentar al gobierno terrestre; logrará parte de su cometido al robar al Gundam GP02 Thysalis. Verdadero prodigio en combate y estratega consumado, su propia actitud lo llevará a enfrentarse con Kou Uraki, a quien al margen de su juventud considerará un digno rival.

NOVEDADES

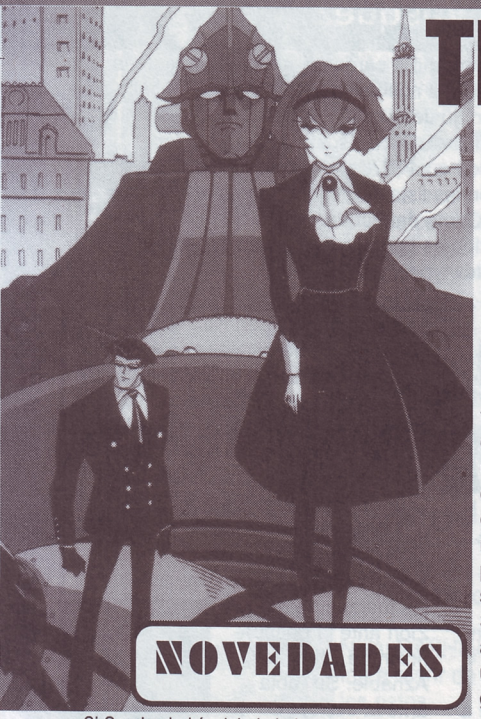
Gokudo: el guardaespaldas

El viernes 2 de abril del 99 a las 6:30 p.m. y por la cadena de televisión Tokyo Tv se inició la transmisión de las aventuras de un joven de 16 años llamado Jester Kikansukii, a quien por su personalidad y forma de vestir extravagante fue llamado Gokudou, algo así como "extravagante al extremo". Esta serie, que culminó el 24 de setiembre del mismo año y sumó 26 capítulos, nos narra la travesía -dentro de un típico mundo de los juegos de rol- de este desgreñado joven en pos de un nada altruista sueño: convertirse en millonario para así disfrutar de los placeres de la vida. Sin embargo, esto lo convertirá en lo que él mismo llamó "un aventurero errante", presto a la caza de cualquier empleo que levante su alicaído presupuesto, ya sea como cazarrecompensas o guarda-espaldas de opulentos comerciantes. Realizar trabajos honestos no le impedirá abocarse también a negocios turbios, en donde los escrúpulos y los buenos valores no existen; tal es así que hasta se pasaría al bando enemigo por una buena suma. Con un origen surcado por el misterio, Gokudou es un personaje en extremo ambicioso y muy descortés, para quien divertirse es lo único que cuenta en la vida.

Y como es lógico Gokudou se llenará de compañeros para este viaje. Éstos, aun sin tener nada de "heróico", sabrán llevar bien la historia y ser los inevitables protagonistas. Comenzando por la rubia y bonita Roubett Una guapa joven que cambia su vida tranquila por la aventura que le ofrece el viaje de Gokudou. Éste, sin embargo, no le pidió acompañarlo, luego tenemos a Princess, hijo del malvado rey de Makay y la adivinadora Baa, quien es obligado a acompañar a Gokudou a raíz de su mal desempeño en los exámenes de magia básica. Y por último Yin, gorda deidad que, pese a ser considerada mala, le gusta predicar cosas que él mismo no cumple. Sigue a Gokudou pues tiene un asunto pendiente con él.

Al parecer, las artimañas de Gokudou no serán nada comparadas con la facilidad con la que se dejará engatusar, y con ello quedará claro que a sus 16 años aún le falta mucho por aprender. Su habilidad con su sable mágico lo salvará más de una vez en los constantes enfrentamientos de su nada segura profesión, el cual vuelve a su mano sin importar la distancia, para ayudar a Gokudou cuando éste lo necesite, aunque ambos nunca se lleven muy bien. Pero lo que sí provocará más de un enredo y carcajada será las veces en que Gokudou, por circunstancias del destino, será presa de seis "cambios de imagen", tres de los cuales con la forma de bellas jovencitas (y no por agua fría).

En fin; para aquellos que sepan disfrutar de las series disparatadas y divertidas llena de monstruos, hechiceros y damiselas en problemas, Gokudou-kun será sin duda una buena elección.



NOVEDADES

The Big-O

Animación japonesa al estilo de Ciudad Gótica

Si Sunrise había dejado la impresión de no poder hacer nada más innovador después de Cowboy Bebop, ahora nos vuelve a sorprender. Con un estilo de animación que más parece hecho por occidentales, nos entrega su última producción bajo el título de The Big-O (El Gran O). Esta serie puede catalogarse como una combinación algo extraña de policial con robots gigantes, en su mayoría propios de Go Nagai.

La historia nos envía a un posible futuro en el que la raza humana ha olvidado por completo una especie de cataclismo ocurrido hace 40 años. Semejante hecho provocó la pérdida de toda la tecnología conocida y con ella la confianza entre los hombres. Lo único que mantiene viva a la civilización son las gigantescas ciudades capitales de las antiguas naciones, que tras su modificación pasaron a llamarse simplemente Domos. Sin embargo, sólo aquellos que poseen un alto rango en el gobierno o el dinero suficiente pueden vivir en estas ciudades modernas.

Aun siendo los últimos bastiones de una civilización en decadencia, la seguridad es casi nula y la delincuencia está a la orden del día. Para pesadilla de los acaudalados ciudadanos de estas modernas urbes, las fuerzas del orden nada pueden hacer ante los criminales, cuyos gigantescos mechas -encontrados de las ruinas de la antigua tecnología- marcan una ventaja decisiva a la hora de enfrentar a la policía. En uno de estos Domos, en el de América del Norte (antes conocido como Manhattan), Roger Smith, un antiguo miembro del FBI, es ahora la única autoridad respetada del lugar.

Conocido como el mejor negociador del bajo mundo y lo poco que queda de la ley, es un hombre con gran sentido del honor y además todo un caballero; no obstante, si el crimen se vuelve incontrolable, recurre a la mayor arma conocida para enfrentarlo: un gigantesco y poderoso robot de combate llamado Big-O. Acompañan a Roger y su cruzada contra el hampa su mayordomo e ingeniero de sistemas del Big-O, Norman Bag, Angel, su rubia lugarteniente y encargada de hallar los "contactos" en el bajo mundo, y la joven Dorothy, mujer que es entregada a Roger tras su rescate y mantiene su verdaderas intenciones en el más absoluto de los secretos.

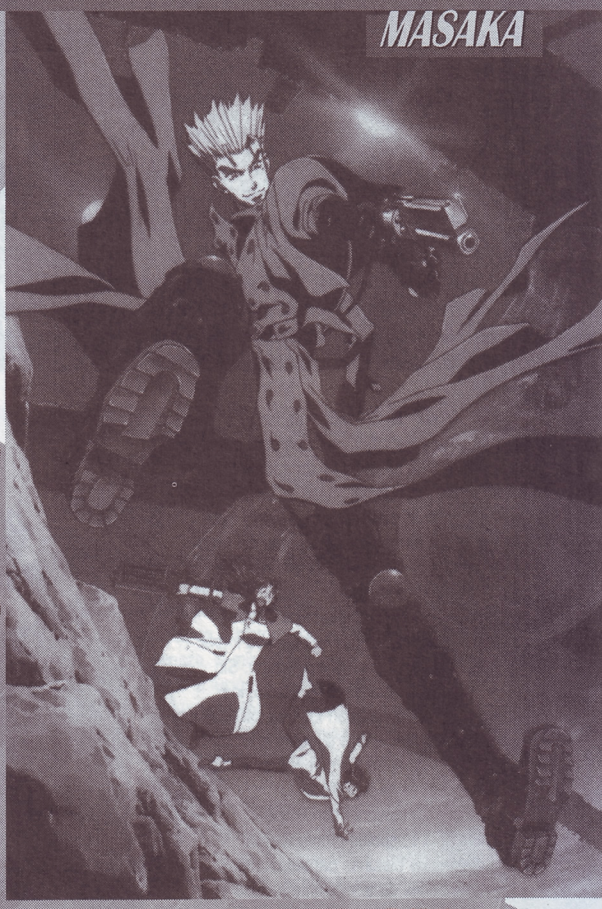
Como ya se dijo, los aspectos más curiosos de esta producción son la animación y lo extremadamente raro del diseño de personajes, semejante al de las series animadas norteamericanas de la Warner Brothers, como Superman o Batman. Presentada bajo una extensa campaña publicitaria, The Big-O se transmite actualmente en la cadena de cable pagado WOWOW en formato de serie televisiva, y aunque no se ha aclarado de cuántos episodios consta, tiene una buena banda sonora y una trama acelerada, mezcladas con la más fina intriga policial.

TRIGUN

トライガン

El pistolero del desierto

Rubio y peligroso



Como ya habíamos dicho últimamente, el horario nocturno ha sido la cuna de más de un éxito en Japón. Otra muestra de ello es Trigun, serie con la que ponemos casi al día todo lo mejor que se pudo ver en el 98 y la mitad del 99. Dicha serie se incluyó en diferentes categorías del Anime Grand Prix del 98. Trigun es una serie que recorre fácilmente el camino entre lo serio y lo cómico y maneja su historia de una forma clara y sencilla. Tal virtud que le valió muchos aplausos en el manga, se conservó para su versión en anime.

El tiempo en el que ocurre esta historia es del año planetario 0104, en un mundo que se ve como un gran desierto cuyas ciudades dispersas figuran sólo como pequeños puntos; para decirlo a la manera de Trigun, es un mundo muerto. En este ámbito encontramos a Vash "La Estampida", un pistolero vagabundo que lleva sobre su cabeza una friolera de US$ 60,000,000,000 como recompensa para quien lo atrape, por haber destruido la ciudad July; tamaña suma pondrá tras él a todos los cazarrecompensas habidos y por haber. El gobierno lo considera una calamidad local y además lo más malo y peligroso que puede existir.

Sin embargo, Vash no es como lo pintan; en realidad es un tipo amable, calmado e incluso algo torpe y descuidado; pero eso sí, posee una arrasadora habilidad con las armas, que él llama la "Super Trascendental Gun Technic". Vash se rige por su peculiar moral de hombre y ama la paz sobre todas las cosas. Esta moral suya empieza por su deseo de no matar nunca a nadie. El hecho de que también se haga llamar el "Hombre Tormenta" se relaciona con los sufrimientos que padeció al tener un cuerpo con problemas. La persecución de Vash -siempre infructuosa- da como resultado mucha destrucción e inconvenientes, razón por la cual la compañía de seguros Berna Ruderi envía tras sus pasos a dos de sus agentes, para saber en qué anda y qué va a destruir la próxima vez. Los dos agentes enviados por la compañía resultan ser dos chicas llamadas Milly Thompson y Meryl Stryte, quienes entran en contacto con Vash desde un principio de la serie y lo acompañarán adonde vaya. Sin embargo, lo de Vash no es un mero vagabundeo; su destino guarda un motivo que sólo él conoce. Meryl es dinámica y despierta, aunque esto sólo es una pantalla, pues en realidad es bastante torpe, sobre todo cuando usa su pequeña (como ella) y querida pistola High Standard Double Bar Derringer, a la cual llama "Derringer Meryl". Por su parte, Milly, mucho más alta y desarrollada que Meryl, es una novata asignada junto con la primera y viene ser su contraparte perfecta: es más distraída, poco apurada con las cosas y tiene una fuerza tal que le permite manejar con suavidad la pesada Gatling que la acompaña -que como saben es una ametralladora descomunal. Estas dos son realmente el concavo y el convexo. En el caso de Meryl, la compañía de Vash hará germinar en ella un nuevo sentimiento hacia su vigilado.

Pero este singular pistolero de diversas caras y muecas tiene muchos enemigos: en pos de él irá la familia Nebraska, un perverso clan de ladrones y delincuentes encabezado por su padre, Nebraska, y su hijo Joseph, quienes buscarán darle caza, cada uno por una razón en particular. En un principio, la serie se desarrolla de una manera más aventurera y divertida, pero en el capítulo 12 la trama da un giro brusco con la llegada de Legato. Este personaje pondrá en serios aprietos a Vash y lo obligará a utilizar toda su habilidad -mucha de la cual lleva reprimida dentro de sí-; por si no fuera poco, una banda de demoníacos pistoleros llamada Gun-Ho-Guns también visitará a Vash de uno en uno en busca de su cabeza. Mientras se intensifican los ataques de Legato, los recuerdos de Vash irán llegando a él, sobre todo uno muy perturbador: la imagen de una mujer llamada Rem, quien se le aparecerá en sueños. Pero como apoyo frente a estos problemas, Vash encontrará, camino a May City, a su compañero perfecto. Es Nicolas Wolfwood, quien también vaga junto a su moto portando una cruz envuelta en una manta que resulta ser su arma. Su aparición causará, asimismo, cierto impacto en las acompañantes de Vash. Cerca del final de la serie, Vash y Nicolas asistirán juntos al enfrentamiento final, del cual uno de los dos no volverá con vida.

Entre los atractivos que tuvo Trigun durante su emisión estuvo el de poseer la colección más grande, absurda y tonta de armas para sus personajes, que iban desde giñapos tan inútiles, como uno que dispara hacia tres lados al mismo tiempo, hasta verdaderos ingenios letales como la pistola de Nicolas Wolfwood. Semejante trabajito tuvo a los productores verdaderamente desesperados inventando pistolas nuevas para cada nuevo capítulo. Además, en cada episodio de Trigun aparece, por una sola vez, un gato negro en alguna parte del capítulo. El minino ha salido hasta en el comercial previo al estreno de la serie y el staff de producción lo considera como algo "muy importante". Tanto es así que la gente siempre se pregunta: ¿dónde apareció el gato negro esta vez? Dicho maullador solía aparecer también en el manga. Trigun se transmitió en Tokyo TV los martes a la medianoche y contó con 26 episodios basados en un trabajo original de Yasuhiro Naito. Es, en definitiva, una historia digna de ser vista y disfrutada.

Ficha Técnica

Producción de animación: Mad House
Director: Satoshi Nishimura
Diseño de personajes: Takahiro Yoshimatsu
Diseño de mecha: Kazunorishi Kamiya

TENCHI MUYO

Cuando de historias juveniles se trata no hay mejor tema que "chico conoce a chica". Sin embargo, para añadir algo de interés al asunto sería mejor "chico conoce a dos chicas", sumando a la fórmula la natural indecisión del hormonado acémila. Ahora bien, con Hiroaki Hayashi, mente planeadora de AIC, la cosa no podía dejarse tan simple. Por eso modifica ligeramente la ecuación con "chico conoce a cinco chicas extraterrestres" y el resultado es una locura que se ha ganado de por sí un lugar entre los más populares del anime.

Cuando Tenchi Muyo! se lanzó al mercado de video a comienzos de 1993, nada parecía presagiar su éxito. Sin basarse en un manga conocido o algún popular juego de video, pretendió alcanzar al menos cierto éxito comercial partiendo únicamente del argumento de Hiroaki Hayashi y el hermoso diseño de personajes de Masaki Kajishima. Planeada para seis episodios OVA de media hora cada uno, no buscaba lograr más que una mediana aceptación. Sin embargo, para su tercer episodio, los pre-pedidos superaban los tres millones de ejemplares, lo que aseguró a AIC un sitial entre las compañías de animación de la actualidad.

Lanzada en conjunto con Pioneer, estos seis episodios pronto fueron seguidos de historias paralelas, más OVAs, series de televisión e incluso películas. Al mismo tiempo, lanzó a muchas de las voces a un mayor reconocimiento en la industria del anime, especialmente a la actriz que da vida a la temperamental Ryoko, Ai Orikasa. La secuela comercial de Tenchi Muyo! ha continuado hasta la actualidad con una serie de relanzamientos en el nuevo formato DVD, nuevas series de televisión, adaptación de manga (tanto en Japón como en los EEUU), multitud de CDs y CD singles, así como la infaltable presencia en el mercado Doujinshi.

La premisa básica de Tenchi Muyo! es sencilla: un joven se ve envuelto en un conflicto espacial entre la familia gobernante del poderoso planeta de Jurai y una poderosa fuerza del mal. Sin saberlo, Tenchi Masaki, el joven en cuestión, es descendiente de dicha familia real, lo que le da cierta capacidad de manipular las extrañas energías que su herencia le otorga. Hasta aquí, tenemos un argumento nada fuera de lo especial. Sin embargo, el ambiente tecnológico de esta comedia de ciencia ficción da muestras de una fascinante variación, pues el planeta Jurai basa su ciencia en la interacción con ciertos árboles inteligentes que sirven de cerebros para sus naves espaciales. Es más, las mismas naves parecen ser hechas íntegramente en madera, lo cual le da al ambiente interior un aspecto tan notoriamente japonés y al mismo tiempo original; todo ello le valió un rápido favoritismo de los otakus, tanto de Japón como de Occidente.

Además, los conocidos "rayos" provienen de dimensiones alternativas, lo que hace innecesarias las antiestéticas pistolas y cañones. Los trajes también merecen especial atención, por ser estilizadas formas futuristas de los tradicionales kimonos japoneses. Incluso los mechas tienen su propia vida, pues, aunque su apariencia es poco usual (algo así como cilindros de madera con una que otra protuberancia y un gran caracter chino al centro), pronto se hicieron de adeptos, especialmente por la acertada elección de voces para representarlos. En suma, si despedazamos la historia hasta sus componentes más básicos, veremos que no se ha descubierto la pólvora, pero hay una correcta combinación de elementos futuristas y folklóricos japoneses, una magnífica elección de voces y, por supuesto, una fluida animación. Todo esto hizo de Tenchi Muyo! la ganadora que ahora todos reconocen.

Las primeras seis OVAs

La historia comienza con la imprudente violación de una antigua tradición familiar del altar Masaki por parte de Tenchi, quien, fascinado desde su niñez con una cueva prohibida, despierta a un ancestral demonio dormido en su interior al retirar una vieja espada que fungía de sello mágico. Dicho "demonio" resulta ser Ryoko, una pirata especial que fue vencida por un legendario guerrero del planeta Jurai, el poderoso Yosho. Ahora, furiosa al ver que ha despertado 700 años más tarde, decide descargar su ira contra el confundido muchacho. Sin embargo, para sorpresa de Ryoko, Tenchi es capaz de usar a Tenchi, la mencionada espada mágica del mismo nombre, la cual, pese a ser sólo una empuñadura, es en verdad una poderosa hoja de energía -muy a la tradición de Star Wars-, aunque alimentada de la fuerza espiritual de Tenchi. En una especie de empate, Ryoko decide "perdonar" a Tenchi y termina instalándose en su casa.

Sin embargo, el despertar de Ryoko activa una alarma en una nave de Jurai que transporta a la primera hija de la familia real, Aeka, quien, ni corta ni perezosa, procede a lanzarse en persecución de la pirata espacial. En su afán por escapar, Ryoko llama a su propia nave, de nombre Ryo-ohki, quien carga con ellos y de paso con la casa de Tenchi. Sin embargo, mejor preparada, Aeka pronto incapacita a la nave de Ryoko y captura a todos sus tripulantes. En una serie de disparatadas persecuciones en el interior de la extraña nave biológica, Tenchi conoce tanto a Aeka como a su hermana menor, la encantadora Sasami, y logra liberar a Ryoko. Al final, la demonio hace que ambas naves se estrellen y la casa de Tenchi termina siendo reinstalada junto a la de su abuelo, el encargado del altar de los Masaki.

Ahora, con tres chicas instaladas en su casa, la vida de Tenchi es un poco más complicada, y se hace peor cuando Ryoko decide recuperar a su nave. En calidad de nave biológica, es capaz de regenerarse en cierta medida, y ello se demuestra con la aparición de un huevo, del cual rápidamente nace un extraño y encantador bicho que nos recuerda a un cruce entre conejo y gato, llamado también Ryo-ohki. Es aquí donde Tenchi conoce más del pasado de la zona, al encontrar el árbol que era el cerebro de la nave del legendario Yosho. Aeka accede a sus memorias y Tenchi es testigo de la gran batalla que termina con la derrota de Ryoko y su posterior "sellado" en la caverna de los Masaki.

Es por estos momentos que una poderosa fuerza del mal conocida como Kagato asola el universo, y la Policía Galáctica poco puede hacer para detenerlo. Todos se encuentran muy presionados, pues el poderoso imperio de Jurai tiene particular interés en él. La situación se agrava al ser la agente asignada a la zona terrestre la bella pero absolutamente incapaz nieta del jefe de la Policía Galáctica, Mihoshi. En la Tierra, Tenchi tiene la oportunidad de "conocer" un poco más a sus huéspedes cuando todos van a pasar unos días en unos baños termales. Si bien Ryoko no tiene mayores problemas en exhibirse tal cual vino al mundo, la pudorosa Aeka va de susto en susto para evitar dicha situación. Cuando la tensión llega a su extremo y ambas fosforito se ponen a pelear, el pobre centro de baños termales termina en ruinas: lo que es peor: crean un pozo gravitacional que trae a la nave de Mihoshi hacia la Tierra, en donde se estrella y termina también como huésped de Tenchi.

De vuelta en el altar de los Masaki, toda la verdad se presenta de golpe ante nuestros amigos. Kagato, el criminal más buscado del universo, se presenta ante ellos y reclama la legendaria espada Tenchi para así apoderarse de la mayor fuerza del universo. Recupera el control mental que tenía sobre Ryoko (con el cual la había obligado a atacar el planeta Jurai hacía tanto tiempo y forzado a Yosho a salir tras ella) y se la lleva a su nave. Tenchi no puede dejar que se lleven a su amiga así nomás y decide ir tras ella, por lo que Ryo-ohki vuelve a convertirse en la gigantesca nave de combate de Ryoko, se fusiona con los restos de la nave de Aeka y sale en persecución de la nave de Kagato. Sin embargo, Kagato demuestra ser demasiado para nuestros amigos, y un poderoso disparo destruye a la nave de Aeka, en donde estaba Tenchi dirigiendo el ataque. La desesperación por la pérdida de Tenchi le permite a Ryoko tener la fuerza para escapar y unirse a Aeka y las demás.

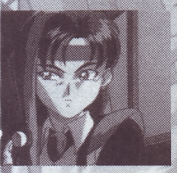
!Marcianas, vayan a casa

Rafael Antezana

En el episodio final, las chicas atacan con todas sus fuerzas a la nave de Kagato. Mientras Ryoko y Aeka (en traje de combate) atacan por el frente, la despistada Mihoshi se pierde y termina encontrando a Washu, una científica secuestrada por Kagato y a la vez creadora de Ryoko. Ignorado por todos, Tenchi había sido salvado por Tsunami, la nave y árbol de Sasami. Provisto de una armadura de combate Jûrai, Tenchi se lanza a salvar a sus amigas. Mientras tanto, Kagato, para forzar a que le entreguen a Tsunami, lanza un ataque sobre la Tierra, pero es detenido por ésta y su poderoso escudo de energía. Lamentablemente, el poder de la nave de Kagato es tal que puede anular lo suficiente el poder de Tsunami, y comienza a atraerla al interior. Sin embargo, la repentina aparición de Tenchi y su enfrentamiento contra Kagato evita su accionar. Dependiente de la espada, Tenchi no es rival para Kagato, quien rápidamente lo echa a un lado. Recordando las palabras de Tsunami, Tenchi decide buscar el poder que hay dentro de él. Justo a tiempo, pues cuando Kagato le dispara, produce un escudo muy similar al de Tsunami, sólo con la fuerza de su mente. Recrea entonces su armadura de combate y produce una espada, y, en la clásica escena de samurais, ambos guerreros se cruzan, lo que termina con la destrucción de Kagato y, por ende, de su nave. Al final, todos regresan a la casa de Tenchi, ahora con Washu sumada a la pandilla.

Mihoshi, Policía Espacial

Esta OVA de media hora es una historia paralela y cuenta una importante aventura de Mihoshi cuando estaba en la Policía Espacial. Por supuesto, el tonto tema es aderezado con una que otra exageración y para colmo usa a nuestros amigos en su "casting". El resultado es una disparatada aventura en donde el personaje que resalta es Kyone, una supuesta compañera de Mihoshi que termina a la deriva gracias a las torpezas de su compañera. Lo curioso de esta historia es que Sasami aparece como una "chica mágica", tanto en la historia como en el ending (donde además se le ve un interés romántico por Tenchi), lo que produciría una serie de historias derivadas.



Tenchi Muyo! Musical File

Como su nombre lo indica, es una recopilación de videos musicales sin mayor gracia. No aporta mucho al universo de Tenchi y muchos consideran que es el peor lanzamiento de todo el conjunto de videos.

Tenchi Muyo!, serie de televisión

Aprovechando el éxito de las OVAs, se produce esta serie de 26 episodios que rediseña la premisa básica y la extiende, con lo cual da más tiempo al desarrollo de personajes. Aunque presenta limitaciones técnicas con respecto a los OVAs, alcanzó un relativo éxito. Las principales diferencias estriban en el desfase de edades. Mientras en las OVAs se juega mucho con los tiempos relativistas por el viaje a velocidades mayores a la de la luz (Aeka tiene más de 700 años, Ryoko tiene 2.000, Washu tiene 20.000 cumplidos y cosas así), en esta serie las edades son más normales. Fuera de ello, la principal variación de personajes es la inclusión de Kyone como la infortunada compañera de Mihoshi. Además, Washu vendrá a ser el personaje sellado en la caverna de los Masaki (por una serie de imprudentes experimentos en la Academia Espacial, algo así como el Gazu de los Picapiedra). La parte culminante de la serie es el enfrentamiento entre Tenchi y Kagato, quien se había hecho

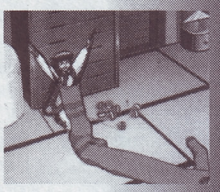
pasar por el legendario Yosho y tomado el poder en Jurai. Al final, Tenchi, a pesar de la herencia que tiene al ser descendiente del verdadero Yosho (quien resulta ser su propio abuelo), decide volver a la Tierra, seguido de inmediato por Ryoko.

Tenchi Muyo! in Love

Como una culminación de la serie de televisión, tenemos esta película que narra una aventura hacia el pasado en la que se busca salvar a la madre de Tenchi. Kain, un criminal vencido por la familia real de Jurai, decide acabar con ellos antes de que su poder se desarrolle, y para ello pretende asesinar a Achika en el pasado. Dicha acción se refleja cuando Tenchi comienza a desaparecer ante sus propias amigas; sólo la ciencia de Washu logra detener el proceso y envía a la pandilla al pasado. Allí, deberán determinar el momento exacto en donde Kain aparecerá en la Tierra. En el proceso, son testigos de los inicios del enamoramiento entre Achika y Nobuyuki, y tienen la oportunidad de alojarse en la casa del abuelo de Tenchi, Katsuhiko Masaki. Mientras Ryoko y Aeka se acercan a Achika para protegerla mejor, Washu, desde el futuro, determina el momento del enfrentamiento final con Kain. Esta lucha tendrá lugar -cuándo no- en la famosa Torre de Tokio, durante un viaje de promoción de la clase de Achika. Cuando todo parecía perdido para Achika y Nobuyuki, Tenchi se interpone y logra activar el dispositivo que enviará a Kain a otra dimensión. Pero este ser, aparentemente un cambiaformas, logra atrapar a Achika y Nobuyuki y se los lleva con él. Desesperado, Tenchi busca conectarse espiritualmente con su madre para que ésta los guíe a él y a sus amigas en su ayuda. Mientras, en la otra dimensión, Achika demuestra el poder de Jurai al activar su propia armadura de combate. La llegada de Tenchi le da el respiro adicional y ahí se da cuenta de quién es él. En un acto final de poder, Achika toma la espada de Tenchi y su fabulosa energía la transforma en una poderosa lanza que parte en dos a Kain. Aunque trata de detenerlos con lo que le queda de fuerzas, Kain es destruido por un cañón gravitacional de la Policía Galáctica que Washu envía a Kyone a través del tiempo. Antes de volver al presente, le borran los recuerdos a Achika. Tenchi se da cuenta dolorosamente que ese tremendo poder desplegado para salvarlo fue lo que a final de cuentas iba a acortar la vida de su madre. Con la situación arreglada, Washu no tiene problemas para devolverlos al presente, en donde pueden recordar los eventos que siguieron a esa lucha, el casamiento de sus padres y finalmente el nacimiento de Tenchi.

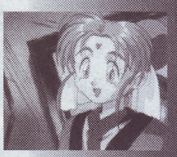
La noche antes del festival, OVA

Esta OVA de 45 minutos -la cual es una historia sin mayores conexiones- tiene el único fin de preparar el camino para la siguiente parte. Se basa principalmente en la lucha entre Ryoko y Aeka por los afectos de Tenchi, en la cual recurren a todos los trucos que conocen e incluso tratan de aplicar, bastante torpemente, situaciones de manga shoujo. En medio de todo ello, Tenchi le entrega a Aeka una semilla de árbol de Jurai, entregada por la misma Tsunami. Con la ayuda de Washu, preparan un ambiente en donde podrá crecer y convertirse en el árbol cerebro de una nueva nave para ella (eso, si sobrevive a Ryo-ohki, quien insiste en cavar en sus vecindaces en busca de zanahorias). Al final, Mihoshi termina estrellando su nave sobre la casa de Tenchi, lo que manda a todos a acampar en el mismo sitio donde se está cultivando al nuevo árbol.



Las OVAS, segunda parte

Las siguientes OVAs nos muestran una serie de historias menos conectadas entre sí, más diseñadas para rellenar huecos en la historia y presentar a una nueva amenaza, la misteriosa Tokimi, una mujer que parece la fusión de todas las chicas a la vez. Entre las principales aclaraciones, tenemos el pasado de Washu y la razón de su apariencia infantil (es más, insiste en que le llamen Washu-chan, algo así como "Washucita"), la verdadera relación entre Tsunami y Sasami y finalmente el origen de Ryoko y Ryo-ohki y la posterior evolución de ella (sí, Ryo-ohki es hembra) en una forma humanoide. Un par de episodios bosqueja la amenaza de Tokimi aunque sin dejar nada en claro, tal vez en espera de una posterior conclusión en otro juego de OVAs, los cuales nunca llegaron a producirse. En el capítulo final, tenemos la llegada de la familia real de Jurai en pleno a la Tierra, la cual exige el regreso de Aeka y Sasami a su planeta. Aquí conocemos cómo el abuelo, o sea Yosho, nunca envejeció y sólo presentaba un disfraz de anciano para acoplarse a la sociedad humana (dicho poder era provisto por su árbol, el cual seguía vivo y le proporcionaba energía en forma constante). Finalmente, en un duelo entre el "prometido" de Aeka y Tenchi, se decide que por el momento Aeka y su hermana seguirán en la Tierra, aunque el rey no está dispuesto a dejar las cosas así para siempre.

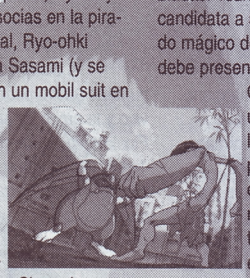


Preludio al verano

Esta segunda película nos presenta la amenaza de una demonio que llegó a conocer a Yosho en su niñez y de alguna forma quedó prendada de él. Al verse rechazada, decide vengarse en Tenchi y produce una chica que tiene el material genético de él, de las chicas y de ella misma; con ello crea todo un acertijo y una verdadera revolución entre las compañeras femeninas de Tenchi, pues, ¿quién es la madre? Esta chica, llamada Mayuka, comienza una extraña interacción con los miembros de la familia, lo que al final hará que decante hacia ellos en el enfrentamiento final. Por seguirla, Tenchi y Ryoko son llevados a la dimensión de este demonio femenino, quien se ve forzado a destruir a su creación al verse traicionada por ella. La situación es desesperada, pero Aeka logra enviarle a Tenchi su espada a través de las dimensiones, con lo que logra vencer al ser. En el último momento, sin embargo, Tenchi se da cuenta dolorosamente de que ella se deja matar, pues se había enamorado de Yosho hacia mucho tiempo (según sus propias palabras: "Imagínenselo, la oscuridad enamorada de la luz"). De vuelta en la Tierra, Washu utiliza el resto del cristal de vida de Mayuka y la recrea, pero como una bebé, para que tenga la oportunidad de crecer entre ellas.

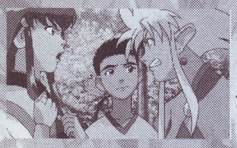
Shin Tenchi Muyo!, serie de televisión

Esta segunda serie modifica varias de las premisas, aunque sin perder la esencia. Para empezar, Ryoko y Washu son socias en la piratería espacial, Ryo-ohki pertenece a Sasami (y se convierte en un mobil suit en forma de conejo rosado cuando es necesario) y finalmente Mihoshi y Kyone son policías espaciales asignadas a la Tierra. Sin embargo, la primera gran diferencia surge cuando Tenchi decide ir a entrenarse a Tokio para poder tomar el lugar de su abuelo como guardián del altar familiar. Para ello se transfiere a una nueva escuela y ahí conoce a una hermosa chica llamada Sakuya, quien al instante queda prendada de él (¡¿Cómo le hace?!) para envidia de todos sus compañeros de salón. Por supuesto, dicha situación crea pánico entre Ryoko y Aeka, quienes ven la presencia de esta competidora con algo apenas inferior al deseo asesino. Para complicar el asunto, un extraño ser parece encontrar siempre divertido provocar conflictos entre nuestros amigos, y no se sabe si es una terrorista o una casamentera espacial.



Tenchi Muyo! in Love 2

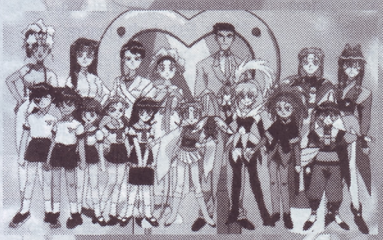
Esta última película tiene como centro el pasado de Yosho, quien llega a la Tierra con su amante sólo para enterrarla poco después de arribar, debido a su delicado estado de salud. Como todo ciudadano de Jurai, Haruna, como se llamaba ella, era representada por un árbol -en este caso, la magnolia-, por lo que Yosho la entierra en una de éstas. En consecuencia, su espíritu queda atrapado en ella y luego, por un accidente, despierta y atrapa a Tenchi, al cual lleva hacia un mundo paralelo, allí, ambos viven un apasionado romance. En el mundo real, pasan seis meses de intensa búsqueda, con Ryoko y Aeka viajando por todo Japón en su búsqueda. Cuando finalmente lo encuentran, descubren que tiene un aspecto mucho mayor, inconsistente con los seis meses pasados. Cuando finalmente el abuelo cuenta su historia, Washu es capaz de intentar una estrategia para entrar a ese mundo y recuperar a Tenchi, pero sólo será el mismo espíritu de Yosho quien logre sacar a Haruna de su ilusión y liberar al joven. Aunque mucho más "lenta" que las otras películas, la animación es soberbia y la historia es bastante más romántica; explora asimismo mucho de la relación amistad-enemistad entre Ryoko y Aeka.

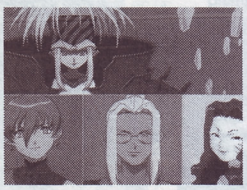


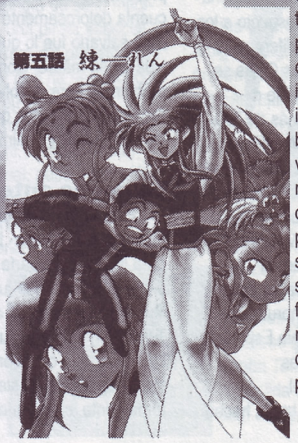
Magical Girl Pretty Sammy

Ésta es una serie de historias que surgen de ideas presentadas en "Mihoshi, Policía Galáctica". Aquí las premisas son totalmente cambiadas. Tsunami es la candidata a ser reina del mundo mágico de Jurai y para ello debe presentar un "examen". Con tal fin, elige una niña terrestre y le otorga poderes para que haga el bien y cosas así. La elegida es Sasami, una vital niña que vive con su madre (cantante aficionada y dueña de una tienda de discos) y su hermano Tenchi, quien es perseguido constantemente por la delegada del salón (Aeka) y la delincuente del colegio (Ryoko). Junto a ellos tenemos a Mihoshi, una estudiante universitaria (cómo ingresó, nadie lo sabe), Kyone (cómo no ingresó; trabaja en la tienda de la mamá de Sammy) y Washu, una profesora en el colegio de todos ellos e inventora aficionada. No pueden faltar los enemigos, presentados bajo la forma de la rival de Tsunami para el trono de Jurai, quien utiliza a la amiga más cercana de Sasami, Misao, para darle poderes que creen problemas a Pretty Sammy (la forma mágica de Sasami).

Esta variación del tema comenzó con dos episodios OVA de 45 minutos y dos especiales musicales, para luego seguir con su propia serie de televisión de 26 episodios. Fuera del hecho de que los personajes son los mismos, su ambiente está totalmente desligado del universo de Tenchi Muyo!, por lo que no deben confundirse entre sí.







El manga

Encargado a Hitoshi Okuda, el manga continúa con la historia presentada en las OVAs, aunque, como concesión, incluye en el casting a la popular Kyone. Las aventuras no entran en conflicto con el argumento de las OVAs, pero no respetan mucho a las series y las películas, consideradas mundos alternativos. Aunque varían en gran medida, todos tienen el sabor a los argumentos de Okuda, quien también es conocido por otra popular historia, Detatoko Princess.

El manga cuenta hasta el momento con once recopilaciones y contiene una serie de aventuras, algunas de un solo capítulo y otras en arcos mucho más grandes. Como principal aportación, tenemos desde el inicio a una "clon" de Ryoko, la amable Minagi, quien viene a la Tierra a probar los poderes de Tenchi por orden de su amo Yakage, el cual aparece como un villano muy parecido a Kagato, que atrapa tanto a Ryoko como a Aeka. Sin embargo, su verdadera intención es luchar uno a uno con el poder que venció al poderoso Kagato, y logra su deseo al obligar a Tenchi a despertar sus poderes de Jurai. En realidad, Yakage estaba muriendo y quería irse en una forma gloriosa, para lo cual elige a Tenchi. Al final, Minagi partirá a viajar por el espacio, pero en varias aventuras volverá con nuestros amigos.

Al no estar limitado por episodios o un límite de tiempo, Okuda ha podido crear hermosas historias y otras muy cómicas, propias de su estilo. Traducida al inglés por Viz Comics, es una historia recomendable para aquellos que han visto siquiera uno que otro episodio de esta popular saga del anime.

¿Qué más?

Hablar de la mercadería de una historia popular del anime es bastante extenso. Baste decir que, fuera de los compactos, libros, polos y muñecos, tenemos incluso disfraces de Ryo-ohki para fiestas infantiles. Al ser un producto distribuido por Pioneer -la cual tiene una importante filial en los EEUU-, llegó incluso a generar sus propios productos basados en esta historia. Aunque no tuvo gran éxito, Pioneer America presentó nuevas aventuras de Tenchi en formato comic. Recientemente, en calidad de producto prioritario de Pioneer, toda la serie original de OVAS, la primera y segunda serie y todas las películas fueron lanzadas en formato DVD, con remasterización total en audio y video, y de este modo se logró un producto de primerísima calidad.

¡ÉSA ES LA VOZ!

Su nombre ha empezado a sonar fuerte en los últimos tiempos y ya se le reconoce como una seiyuu consagrada, que trabaja con los grandes. Ella es...

Junko Iwao

Armando Asato

Junko tiene una voz suave y delicada (que solemos asociar con la típica voz de una japonesa) y que va muy bien con su personalidad, pues ella es bastante nerviosa y tímida. Nació el 18 de febrero de 1970 en Beppu Oita, y cuando estaba en el segundo año de secundaria formó parte de un grupo de chicos (ella y tres chicos más) que participó en el concurso de televisión para cantantes aficionados de la NHK (Nodo Jiman). De este modo, cumplió su primera aparición en el mundo artístico.

Junko Iwao debutó como seiyuu dándole la voz a Melissa en la serie de TV Montana Jones en el año 1994 (Montana Jones es una serie de aventuras que en cierta forma parodia a una conocida película, sólo que en este caso, el personaje principal se llama Montana Jones... ¿de dónde me sonará el nombre?). Empezó a trabajar para 81 Produce y posteriormente se pasó a Starboard Production.

Junko ha dado su voz a personajes muy variados. Entre ellos tenemos a Sanae de Captain Tsubasa J (la enamorada porrista y declarada novia oficial de Oliver en Super Campeones), Fudou Jun y su encarnación demoníaca en Devilman Lady, Hikari Horaki en Shin Seiki Evangelion, la sexy brujita Akane Aikawa en Mahou Tsukai Tai!, la sufrida Tomoe Yukishiro en Rurouni Kenshin: Huellas del Pasado, Kotori en X-The Movie, Sakuya en Melty Lancer The Animation, y muchos más. Como podemos ver, Junko es una seiyu bastante competente y hábil, ya que puede interpretar una gran variedad de personajes con diferente carácter en diferentes series, aún con esa suave voz que tiene. Así, puede darle la voz a la delicada y femenina Kotori de X, y también a la activa y posesiva Sanae en Captain Tsubasa J.

Incursionando en el campo de los juegos de video, ha interpretado a varios conocidos personajes, como Hikari Horaki (Evangelion Second Impression para Sega y Evangelion Kotetsu no Girlfriend para Sega y PlayStation -es importante para el éxito de un juego el conservar a todas las voces originales-), Sakuya (Melty Lancer para PlayStation), Pai (Virtual Fighter 2 para Sega arcade), Shelfaniel (Langrisser IV para playstation), Mayu (Lightning Legend para PlayStation).

El aprecio que los espectadores tienen por sus personajes hace que sus respectivos seiyuus tenga la oportunidad de incursionar en el campo musical, con diferentes temas relacionados o no a su trabajo en el anime. En este sentido, Junko ha llegado a tener la no despreciable cantidad de 7 álbumes CD como solista, 18 CD singles y 48 CDs de las diferentes series en las que ha dado su voz. Por último, Junko forma parte del grupo Osakana Penguin (conformado por Junko Iwao y Kikuko Inoue, la recordada Belldandy de de nuestro anterior artículo).

Osakana Penguin

Dueto formado por Kikuko Inoue y Junko Iwao. El nombre de este grupo viene de pez (osakana), ya que Kikuko dice que en su vida anterior fue un pez (ver el articulo anterior de Kikuko Inoue), y pingüino (penguin), porque cuando Junko se pone nerviosa sus brazos se ponen algo tiesos, y esto hace que se parezca a un pingüino.

Nombre:	Junko Iwao
Fecha de Nacimiento:	18 de febrero de 1970
Lugar de Nacimiento:	Beppu Oita
Signo del Zodiaco:	Acuario
Tipo de Sangre:	AB (ella no lo sabe)
Estatura:	153.5 cm
Peso:	40 kg
Cosas que le gustan:	Piano, computadoras
¿Qué sentiste en tu primer audición?:	Mi voz sonó algo desabrida en mi prinera audición.
¿Qué sientes cuando haces un doblaje?:	Me parece emocionante y divertido
¿Si volvieras a nacer qué quisieras ser?:	Lo mismo que Kikuko Inoue... mentira... realmente no lo sé.

Perfect Blue

Mahou Tsukai Tai!

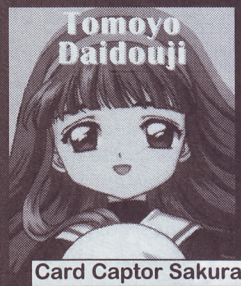
Shin Seiki Evangelion

Devilman Lady

To Heart

New Cutey Honey

Key, The Metal Idol



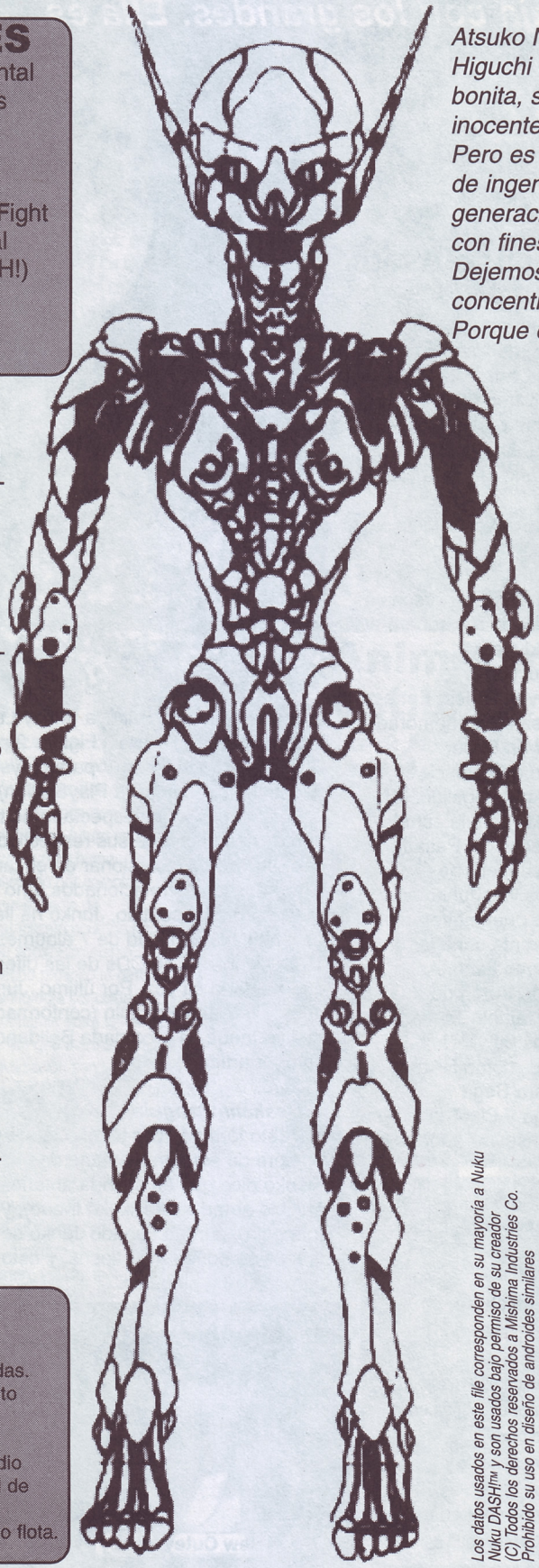
Card Captor Sakura

MASAKA MECHA FILE

MIFX-2009 NUKU NUKU

GENERALIDADES

Clasificación: Máquina experimental con cerebro de gato para múltiples propósitos.
Denominación: Robot androide
Número de Serie:
- MIFX - 2009 - **M**ishima **I**ndustry **F**ight e**X**perimental- Modelos del 2001 al 2008 destruidos (Nuku Nuku DASH!)
- NK-1124 - **N**ou **K**ikai (cerebro máquina) OVAs originales
Activación: 24 de diciembre



Atsuko Natsume (o Atsuko Higuchi en DASH!) es amable, bonita, simpática, algo inocente y muy amigable. Pero es también una pieza de ingeniería de última generación, creada originalmente con fines bélicos. Dejemos por hoy su sonrisa y concentrémonos en su interior. Porque ella es una máquina.

- Estos gatos prestaron (luego de morir) sus cerebros para Nuku Nuku. Sólo en el caso de DASH! el gato pertenecía al creador del androide. Tanto el gato del manga como el del juego original de OVAs murieron accidentalmente, siendo mascotas de Ryuunosuke, lo que llevó a su padre a integrarlos con los cuerpos robóticos para conservar su existencia. No se especifica cómo ocurre en la serie de TV la creación de Nuku Nuku. Por último, el de abajo es el gato de Yoshitaka Fujimoto, director de Nuku Nuku DASH!.y fan a morir de los gatos.

COMPONENTES

Cerebro: inteligencia artificial de quinta generación, cuyo soporte es el cerebro de un gato.
Esqueleto: esqueleto interior de cerámica y titanio.
Reactor de potencia: utiliza energía eléctrica generada a partir de sus propios movimientos.
Altura: 155 cm
Medidas: 89-58-86
Peso: desconocido (se presume muy pesada).
Temperatura corporal: de 38 a 40 grados. Igual a la temperatura del gato
Simulación de sangre: tipo B+
Visión: multiscan. Incremento visual nocturno. En total es superior 40 veces a la visión humana.
Sistema de audio: amplio espectro sub sónico y super sónico. Puede escuchar la caida de una aguja a un kilómetro de distancia. Incluye un radar interior de sonido (por eso es buena cantando) y un radar exterior, utilizado sólo en su modo de combate (orejas tipo gato retráctiles).
Olfato: muy superior al de los perros. Capacidad de almacenamiento permanente de olores percibidos.
Manos: puede originar altas temperaturas y altas vibraciones. Esta capacidad se utilizó para su sistema de armamento, en el golpe llamado "Blast Breaker".
Piel (cobertura externa): basada en polímeros similares al jebe, a prueba de balas, choques y fuego. La textura de su piel es similar a la humana. Tiene propiedades regenerativas y mantiene aislado su mecanismo interno.
Cuerpo: variable, presenta cuatro modalidades:
1er modo - Cotidiano
2º modo - Tactical Form (para luchar). Con uniforme sólo en Nuku Nuku DASH!
3er modo - Nombre no disponible. Máxima capacidad de pelea. Sólo en Nuku Nuku DASH!
4º modo - Forma final (secreto) Sólo en Nuku Nuku DASH!

RENDIMIENTO

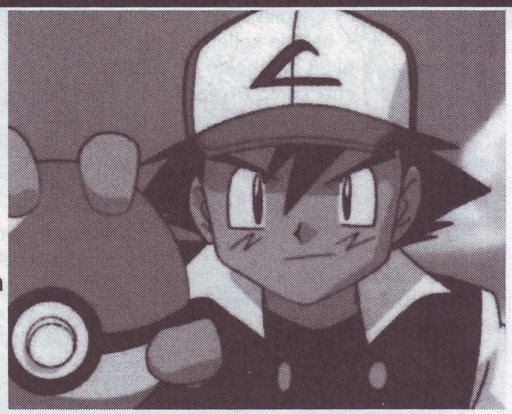
Potencia: 2000 caballos de fuerza. Puede levantar del piso masa de hasta 60 toneladas.
Velocidad: promedio de 222 km/h. Aumento máximo por breve periodo de tiempo.
Velocidad máxima: 600 km/h
Capacidad de salto: 28 metros en promedio
Fuerza de golpe: rompe bloques de metal de hasta un metro de grosor.
Puntos débiles: no es resistente al frío. No flota.

Los datos usados en este file corresponden en su mayoría a Nuku Nuku DASH!™ y son usados bajo permiso de su creador
(C) Todos los derechos reservados a Mishima Industries Co.
Prohibido su uso en diseño de androides similares

Personaje del mes

El largo camino para ser un entrenador Pokemon

Satoshi Masarata



Satoshi es el niño idealista que desde muy pequeño sintió una gran atracción por los pokemones, y con el tiempo decidió convertirse en un gran entrenador de la disciplina. Un buen día se dirigió a casa de su amigo, el doctor Ookido, para que lo ayudara en su nueva empresa. Éste le proporcionó a quien más adelante se convertiría en su más grande y fiel compañero. Aunque en un principio la amistad no marchaba muy bien, pronto el pequeño Pikachu reconocería las bondades de su nuevo amigo, y desde ese momento se inicia la aventura en busca de ser el mejor.

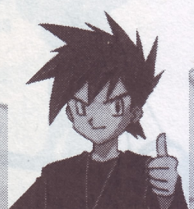
Al pequeño Satoshi lo caracterizara una virtud: la perseverancia. Gracias a ella seguirá su única meta en la vida, que es convertirse en el mejor entrenador Pokémon del mundo, a pesar de las innumerables dificultades que esto representa. Tuvo ocasión de comprobarlo durante la competencia regional de la Liga Pokémon, donde pese a sus esfuerzos sólo pudo quedar entre los 16 finalistas. Recién entonces se da cuenta de lo duro que en realidad es el camino. Aunque en el fondo el pequeño posee un gran sentido de la justicia, a veces su carácter pícaro e irreflexivo lo hará actuar en forma totalmente distinta, y al final terminará pidiendo disculpas.

Aunque Satoshi salga victorioso de algunas situaciones, no será gracias a su gran inteligencia (pues no posee demasiada), sino más bien a la ayuda del pequeño Pikachu y de sus amigos -Takeshi y Kasumi-, quienes lo apoyarán siempre y además estarán expuestos a su pésimo sentido del humor; también tendrán que seguir muchas veces sus descabellados planes, ya sea para capturar un Pokémon o retar a algún entrenador al cual no pueda acceder facilmente. Con todo, Satoshi siempre mantendrá el carácter jovial que lo caracteriza. Takeshi se le unió luego de un primer enfrentamiento con él, y Kasumi a raíz de una pequeña deuda que éste contrajo con ella al romperle la bicicleta en pos de salvar a Pikachu, deuda que con el tiempo queda implícitamente olvidada. Sin embargo, si de enemigos se trata, Satoshi tendrá como más grande rival a Shigueru, el nieto del doctor Ookido, quien se caracterizará por tener un carácter pedante, y en muchas ocaciones hará quedar al aspirante a entrenador como un verdadero inútil en estas artes. Más aún, tendrá que enfrentarse al Equipo Rocket, el cual lo perseguirá sin tregua para apoderarse de su amigo Pikachu.

Takeshi.- En un principio fue rival de Satoshi, pero pronto se volvió su amigo y luego se animó a acompañarlo en su viaje de entrenamiento. No obstante, pasado el tiempo, se alejó del grupo para perseguir su sueño de convertirse en doctor especialista en pokemones. Es una persona muy detallista y su hobby es la cocina; tiene como punto débil las chicas bellas y una gran predilección por los pokemones de roca. Actualmente, es el ayudante del doctor Uchikido, de las islas Dai Dai, a quien acompaña siempre, ávido de aprender los secretos de la medicina Pokémon.

Kasumi.- Su nombre completo es Kasumi Hanadajimu, y se podría decir que es la mejor amiga de Satoshi. Aunque comenzó a seguirlo para que éste le pagara la bicicleta que le arruinó, luego se convirtió en su compañera de viaje. Es la menor de cuatro hermanas (las tres restantes son mucho más bonitas) y tiene una particular admiración por los pokemones de agua. Tuvo la inesperada "suerte" de obtener al inteligentísimo Koduck (Psyduck), quien la hará rabiar en más de una ocasión. Pese a su carácter temperamental y ser muy dada a echar en cara los errores de Satoshi, tiene un gran corazón y nunca lo abandonará en los combates.

Shigeru.- Es otro joven entrenador Pokémon que reside en el mismo pueblo que Satoshi. Lo motiva principalmente su enorme afán de figuración y siempre se hará secundar por sus admiradoras. Al ser más fuerte que Satoshi, no ve en él a un verdadero rival, y, luego de la competencia regional de la Liga Pokémon, iniciará nuevamente su viaje de entrenamiento, pues, al igual que éste, tambien quiere ser el número uno.



Rika Matsumoto.- Es en este momento una de las seiyuus más cotizadas, pues aparte de hacer la voz de Satoshi tambien interpreta el opening de la serie de TV, Mezasei Pokémon Master, el cual se convirtió rápidamente en todo un éxito. Su aspiración es convertirse algún día en una gran patinadora acrobática sobre hielo.

Cada mes tratamos de responder todo tipo de preguntas, algunas parecen obvias pero van dirigidas a todos los "nuevos" en esto del anime y el manga, otras son más rebuscadas, como para los más experimentados y que tienen más tiempo. En fin, para todos presentamos más

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

- ¿Cuál es el nombre original de Super Cerdita? (Socio No 60)

- El nombre original de esta serie es "Tonde Buurin" (Vuela, Cerdita) y se transmitió desde el 3 de setiembre de 1994 hasta el 26 de agosto de 1995, con lo cual sumó 51 episodios. Para los no iniciados en esta "chanchada" que se transmite por el canal de cable Fox Kids (Cable Mágico canal 24), esta historia nos habla de una estudiante llamada Karin Kokubu (bautizada al español como Cassy), quien encuentra un pequeño adminículo similar a una polvera. Al reflejarse en él, Karin se convierte en Super Cerdita, un pequeño cerdo rosa con capa ceñida (un privilegio muy discutible y apariencia más que peculiar para un super héroe). Luego, con la llegada de Ton-chan, un cerdo parlante de color amarillo (Iggy en la versión en español), nos enteramos de cómo van los chicharrones en este anime: él es el príncipe de un planeta en forma de manzana (es decir, manzana roja con ramita y hojita) llamado Oinko (¿?) y es el encargado de supervisar a Karin (además de haber sido quien la eligió para el trabajito) mientras ésta, en su forma de Super Cerdita, busca realizar buenas acciones. Éstas son premiadas con una cierta cantidad de perlas para Karin según el valor de su acción, pero también le son retiradas en caso de mal comportamiento. El objetivo final es por un lado que Ton-chan se convierta en rey de su planeta por haber entrenado correctamente a Karin, y que ella se transforme en la heroína que desee ser. Quien entrega las perlas es el padre de Ton-chan, y la verdad es que lo hace con un criterio más bien "abierto"; si está de humor entrega más, así la chica haga tontera y media. Pero existe una pega en todo esto: si alguien se entera de que Karin es la muy popular y tocinezca heroína, quedará convertida en cerdo para siempre. Ello no sería un problema si no fuera por que Lance (Koicki) - quien le gusta desmedidamente a Karin y parece ignorarla completamente- se enamora de la heroína y se le declara (¿amor al chancho o al chicharrón?). Así comienza una serie de problemas y situaciones cómicas. Más aún; el poder que el "Cerdopack" le da a Karin es limitado y ella empieza a reducirse de tamaño si no se contacta a tiempo con Ton-chan para que éste se lo recargue. La serie -de carácter eminentemente shoujo e infantil- tuvo un rating promedio de 16 puntos, lo cual es una cifra nada despreciable; a decir verdad, le ganó a una competidora de aquel entonces: Sailor Moon S, a la cual tuvo desplazada algunas semanas.

- ¿Cuál es el siguiente trabajo de Kunihiko Ikuhara luego de Utena? (Socio No 2961)

- Luego de SKU, Ikuhara ha estado trabajando con Mamoru Nagano (Brain Powered) en una obra titulada "Shell Bullet", pero esta vez nos referimos a una novela, es decir, un relato. Las imágenes publicadas al respecto nos muestran el típico trabajo de mecha de Nagano, junto a muchos personajes muy a su estilo. Al parecer, el relato está ambientado a bordo de una nave espacial que cuenta con un robot de combate. De momento, a la pregunta de si Shell Bullet se convertirá en anime, Ikuhara ha dicho que sí, pero eso es algo que aún no puede afirmar oficialmente.

- ¿De dónde saca esas gafas Shidou (Legend of Basara) si en ese tiempo no se habían creado? (Socio No 2785)

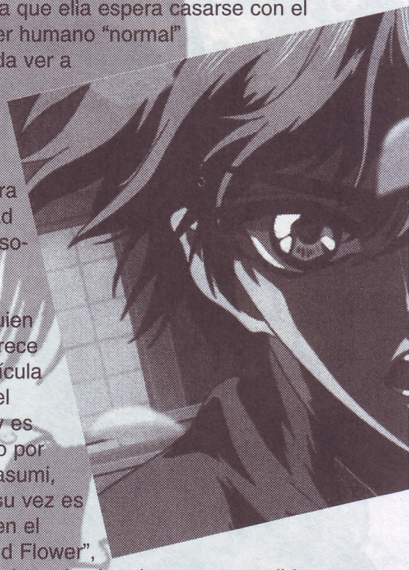
- El tiempo en el que ocurre Basara no es el pasado; es más bien un futuro muy lejano en el cual la civilización retrocede a un estado semiprimitivo luego de una gran catastrofe que arrasó con el mundo.

- ¿Cuál es la serie de TV más cara del anime? (Socio No 128)

- Es difícil definir un valor estimado para una serie de TV. Por ejemplo, Kare Kano es mucho más cara que Evangelion, la cual adoleció en su momento de muchos defectos de producción. Por su parte, las series que acompañan la animación tradicional con animación por computadora cuentan con un presupuesto mayor. En ese sentido, la productora SUNRISE ha estado apostando por tal combinación en su más recientes éxitos, por lo cual Tenkuu no Escaflowne y Cowboy Bebop deben ser dos de las series más caras de anime. Pero eso cambia constantemente y con relativa rapidez, cada vez (o cada seis meses en promedio) que se estrenan series nuevas en Japón.

- ¿Qué tiene que ver "X" y "Tokyo Babylon" en sus respectivos argumentos? (Socio No 663)

- La pelea con que da inicio la película "X" es el desenlace de las OVAs de Tokyo Babylon. En dicha pelea, el dragón del cielo Subaru Sumeragi, trigésimo líder de la familia Sumeragi y poderoso médium, pelea contra Seichirou Sakurazuka, antiguo protector de Subaru y quien éste quería y admiraba; Seichirou revela su identidad como dragón de la tierra y fue quien ocho años atrás mató a Hokuto, hermana gemela de Subaru. Algunas cosas son interesantes de comentar acerca de "X". Uno de los dragones del cielo, Seiichirou Aoki, trabaja en la película como escritor en la revista Asuka Magazine, la cual publica el manga de X; el nombre de este personaje se toma de un amigo de las chicas de CLAMP y que trabaja para Kadokawa Shoten; por su parte, Yuzuriha Nekkoi, la más joven de los dragones del cielo, se inspiró en Mick Nekoi, una de las dibujantes del grupo CLAMP. Hay un detalle que la película no especifica respecto de Yuzuriha: el manga cuenta que elia espera casarse con el primer ser humano "normal" que pueda ver a Inuki, el espíritu lobo que la acompaña. Otra curiosidad es el personaje de Shogo Asagi, quien sólo aparece en la película y no en el manga, y es derrotado por Karen Kasumi, quien a su vez es mesera en el "Soapland Flower", un lugar al que los hombres van a recibir un "tratamiento" especial. La película tampoco menciona que ella sólo viste ropa interior, aunque esto se puede ver durante su pelea con Shogo al levantarse por un instante el sobretodo que siempre lleva puesto. "X" es digna de verse por su impecable animación, pero para muchos carece de consistencia argumental



- ¿Pero Pero es la onomatopeya de "perro" para los japoneses? (Socio No 1645)

- Pero Pero sí es una onomatopeya, pero más bien hace referencia al sonido que hace al lamer.

- ¿Qué significa "R" en Saber Marionette R? (Socio No 1398)

- La "R" es de Romana, la nación en que tiene lugar la historia. Las naciones que hay en Terra Two son las siguientes: Romana, New Texas, Japones, Geltland, Xian y Petersburgo.

- ¿Por qué no pasan algún capítulo de Sailor V? (Socio No 2201)

- Hasta donde sabemos, Sailor V sólo tiene tres volúmenes de manga y nada más.

- En la película de Ranma 1/2 "Gran Pelea en Ne Kon Ron, China", ¿quisieron burlarse de Saint Seiya? (Socio No 2003)

- Es antes que ello una parodia de las películas de artes marciales, las cuales suelen

LA PREGUNTA RARA DEL MES:

- Si "Ken" significa "espada", entonces, ¿qué significa "Barbie"? (otro socio que se merece el anonimato por su propio bienestar)

MASAKA

desarrollarse de esta manera: una serie de plataformas o "jefes" a los que el héroe debe enfrentarse -cada uno con su tipo particular de ataque- antes de llegar al "jefe final". Por su lado, Saint Seiya también copia para sí este concepto y lo estira hasta lo indecible.

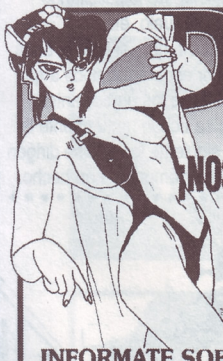
- ¿Cuál es la filmografía de Yu Yu Hakusho y quién es su autor? (Socio No 2926)

- Yu Yu Hakusho tiene, además de episodios de TV que suman 112, una película de 90 min. y dos pequeñas de 30 minutos cada una; las dos últimas son más parecidas a episodios OVAs que a películas, lo que en ocasiones provoca equívocos entre los aficionados al decirse que tiene dos OVAs. El autor del manga es Yoshihiku Togashi y éste se publicaba en Shonen Jump. Sobre casos particulares dentro del anime, Yusuke Urameshi -protagonista de esta historia- tiene todo un récord: morir en los primeros minutos del episodio uno y en las primeras páginas del manga. Pero atención con esta serie, que logró en su momento vencer en el rating a Dragon Ball Z y lamentablemente fue rechazada en nuestro país por América Televisión.

- ¿De qué trata Wedding Peach? (Socio No 2240)

- ¡Atención! Si crees que lo de Super Cerdita mencionado líneas arriba es muy empalagoso o si eres "recontra alérgico" a Sailor Moon, lo mejor será que te saltes esta pregunta. "Ai Tenshi Densetsu: Wedding Peach" -que en un intento de traduccción queda algo así como "La leyenda de los ángeles del amor: el melocotón casadero"- fue una serie de TV de 51 episodios (más dos extras incluidos en los LDs) y una OVA de cuatro episodios llamada Wedding Peach DX, basadas en el manga de Nao Yazawa y Sukehiro Tomita que publicaba la editorial Shogakukan. Se transmitió entre abril del 95 y marzo del 96 en el horario de las seis de la tarde. En ella han participado algunas seiyuus conocidas nuestras, como Yuko Miyamura y Megumi Ogata. Pasando a la híper dulce historia, nos enteramos del amor entre dos ángeles que, luego de contraer nupcias, esconden cuatro objetos sagrados para preservar su amor. Desde entonces, dichos objetos suministran las ondas del amor para el mundo de los ángeles, cosa muy importante, pues si éstas desaparecieran, también pasaría lo mismo con las de los humanos. No obstante, se desataría luego una gran batalla entre los ángeles y los demonios; los primeros protegieron por encima de todo a los cuatro objetos sagrados. Afrodita, reina de los ángeles y portadora del amor, envía los artilugios la Tierra para salvarlos del peligro. Enterados de la acción, los demonios trazan un plan para apoderarse de ellos; de cumplirse su objetivo, desaparecería el amor entre hombres y mujeres así como el matrimonio, y ganarían la batalla. Frente a esta nueva amenaza, los ángeles despiertan a tres guerreras mitad ángeles y mitad humanas para que defiendan el amor, el matrimonio y la Tierra contra los demonios; son llamadas las Ai Tenshi o ángeles del amor. Y todo lo contado hasta aquí son sólo los antecedentes previos a la historia propiamente dicha. La trama en sí nos lleva al colegio de secundaria Hanasono, que cuenta con muchos clubs destacados, grupos de estudios e incluso una revista. Allí encontramos a tres jovencitas de doce años y amigas inseparables: Momoko, Yuri y Hinagiku. El trío de chiquillas busca ante todo conseguir un buen novio, enamorarse y casarse con él para ser felices para siempre. Las tres están enamoradas perdidamente del capitán del equipo de fútbol de la escuela, Kazuya, e ignoran completamente sus poderes hasta que empiezan a ser atacadas por los demonios y esto las hace descubrir sus identidades (Wedding Peach, Angel Lily y Angel Daisy respectivamente). Su aparición es precedida por una colorida transformación que incluye el trajecito de rigor y el bastoncito mágico indispensable, o en este caso, los objetos sagrados mágicos que son un espejo, un lápiz de labios, un reloj, unos pendientes, un anillo y una gargantilla (¿Cómo es posible vencer a una horda de demonios con semejante armamento? Misterios del anime shoujo). Para ayudarlas estará su compañero Angel Limone, la verdadera identidad de Kazuya. Más tarde se unirá a esta "troupe celestial" Scarlett O´Hara o Angel Salvia, otro angelito, aunque en este caso sí es completamente un ángel, sin nada de humano y con dos espadas como armas (al fin algo contundente). Para acabar de conocer este anime, debemos comentar que el traje de batalla definitivo de las Ai tenshi son nada menos que trajes de bodas; con ellos pilotean sus inmensos robots, que a su vez se ven como enormes maniquíes vestidos con trajes de bodas y que atacan usando ramos de novias (...) Completa el cuadro la infaltable mascota shoujo Jamapi, criatura con la peculiaridad de haber sido antes la mascota de los malos; no obstante, se convierte en buena al entrar en contacto con las ondas del amor de Momoko.

Por todo lo expuesto, es más que obvio que hay mucho de Sailor Moon en esta serie (Momoko es como Usagi, aunque un poquito más simpática y mucho menos llorona), y su popularidad es muy grande en Japón, en donde el casarse parece ser todo un problema.



DIBUJO COMERCIAL

¡NOSOTROS SÍ TE ENSEÑAMOS A DIBUJAR!

DIBUJOS ANIMADOS

Historietas, Caricaturas, Ilustraciones, Artes Finales, Dibujo Humoristico, Pintado y retoque en Computadora Dibujo Publicitario, etc.

Una actividad para todas las edades

COSTO: $ 30.00

INFORMATE SOBRE ESTA INTERESANTE PROFESIÓN: INICIO DE CLASES TODOS LOS LUNES

ENP ESCUELA SUPERIOR DE MARKETING Y PUBLICIDAD

Trinidad Morán 498 (Alt. Cdra. 25 de Av. Arenales - Lince)

Telf. 441-5166

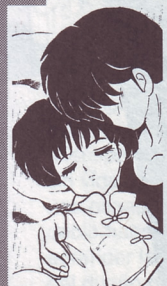
Rumiko Takahashi no pudo decidirse por una saga más épica que la aventura final de su popular y largo manga. En ella, se logra que Ranma diga lo que siente por su prometida Akane, y con este desenlace Takahashi desencadena para los seguidores de esta historia la tan esperada boda de Ranma y Akane, o al menos lo más cerca que se pudo estar de ella. Este episodio sólo ocurre en el manga, no en la serie de TV.

LA BODA DE RANMA Y AKANE

En una aventura en donde las míticas harpías se roban toda el agua de los manantiales malditos para hacer evolucionar a su príncipe, la pandilla entera se enfrenta a su más poderoso enemigo. El problema es que estas rivales también cuentan con extraños poderes mágicos, que no dudan en usar en su ventaja. En medio de todo, Akane trata de salvar a Ranma y su cuerpo se convierte en una pequeña muñeca; como añadido, ésta morirá cuando sus ojos se cierren por completo.

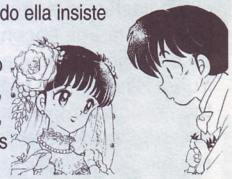
El viaje a China se inicia con el natural deseo de todos los "transformados" de recuperar sus formas originales, al recibir noticia del guía de los manantiales de que por fin ha encontrado el plano exacto de las diferentes pozas que conforman a Jusenkyo. Sin embargo, luego del accidente que involucra a Akane, la situación se transforma en una desesperada carrera por devolverla a su estado normal, algo que sólo puede pasar si recibe un baño con el agua de los manantiales, ahora desprovista de sus capacidades transformadoras. El problema estriba en el príncipe de las harpías, Safuran, quien con su magia congelante es más que un rival para Ranma. Si bien éste logra acercarse lo suficiente para combatir, la magia de Safuran crea una corriente de viento congelante que le impide ubicarlo y usar su último recurso, el Hiryuushoten Ha. Para admiración de Ranma, Akane rompe la cubierta de hielo únicamente con la fuerza de su mente y se lanza contra Safuran, para abrir una pequeña brecha que permite ver al enemigo. Sin dudarlo, Ranma envía su disparo y acaba con la amenaza.

No obstante, el sacrificio parece haberle costado muy caro a Akane. Cuando Ranma llega hasta la muñeca, ve conmovido cómo su rostro, pese a estar sonriente, tiene los ojos cerrados. Frenéticamente, destruye el receptáculo de agua mágica y recibe de lleno un baño de ella, con la cual Ranma se transforma en chica y Akane, tras un largo rato, vuelve a su forma normal. Ranma se alegra de haberlo logrado, pero Akane no responde a pesar de todos sus ruegos y las miradas dolidas de todos sus amigos, quienes sólo pueden lamentarse.

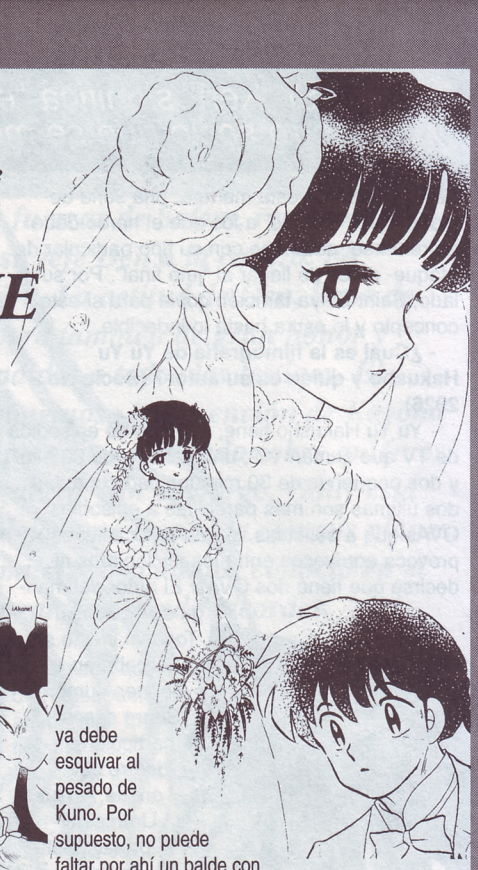


En el suelo, Ranma insiste en su terquedad, diciéndole que fue una idiotez que haya hecho todo eso y cosas así. Pronto se rectifica y abandona toda pose. Le agradece de corazón y acepta por primera vez que nunca fue capaz de confesarle sus verdaderos sentimientos, pues siempre andaban discutiendo y caúsandose problemas. Tiernamente le ruega que se despierte, pues hay algo que quiere decirle. Aun así, Akane sigue sin moverse. Incapaz de contenerse más, llora sobre ella y grita su nombre, y le grita además en su mente lo mucho que la ama. De pronto, la mano de Akane se mueve hasta su rostro y lo consuela, y él se da cuenta de que está viva. Akane le pide perdón, pues oyó todo lo que dijo pero no podía moverse por los efectos de la magia transformadora. Horrorizado, Ranma se da cuenta de que por primera vez ha confesado sus verdaderos sentimientos y ahora no hay vuelta atrás. Ni siquiera nota cuando el resto de la pandilla pasa sobre él, deseosa de hablar con Akane. Y para añadir más problemas, la llegada de la temporada de lluvias inunda todo el área de Jusenkyo y vuelve inútil el plano; esto los obliga a regresar a Japón con las manos vacías.

De vuelta en casa, Soun Tendou decide que lo dicho por Ranma es declaración suficiente, y, luego de dejarlo inconsciente con ayuda de Genma, lo visten de etiqueta para enfrentarlo su boda como todo un hombre (para felicidad de su madre, presente en toda la escena). Por supuesto, Ranma no recibe las noticias muy tranquilamente y va a reclamarle a Akane. Pero sus protestas se cortan abruptamente cuando la ve en su traje novia, radiante y hermosa. Como siempre, lleno de indecisión, queda prácticamente mudo ante su presencia, pero vuelve a la realidad cuando ella insiste en que le confirme que la quiere. Le recuerda lo que dijo en China, pero él, tercamente, sólo le dice "¡Bueno, te lo dije, ¿no?!". Akane no insiste y más bien le pregunta si quiere retractarse de todo ello, aduciendo que fue un malentendido. Sorprendido, Ranma se da cuenta de que no quiere hacerlo y la ceremonia sigue adelante. Mientras, todos sus amigos (y también los no tan amigos) han recibido las invitaciones a la ceremonia, y aceptan la noticia en diversos grados de impacto.



El día de la inmolación, la torta de bodas ostenta un extraño adorno encima. Se trata de un barril lleno de agua de "Nannishuan" (la poza del hombre ahogado) enviada por el guía desde China como regalo de bodas; esto motiva un poco más a Ranma a tomar el paso definitivo. Sin embargo, los problemas empiezan con el egoísta de Genma, quien trata de robarse el barril para él. Es interrumpido de inmediato por Ryouga, quien ingresa a la casa a través de la pared y lo derriba de un golpe. Luego le sigue Mousse, quien sabe lo que contiene el barril, y pronto tenemos a todos en pos del bendito regalo, incluido Ranma, quien deja a Akane plantada en su sitio. De súbito, un okonomiyake explosivo ataca a Ranma y hacen su aparición Ukyo, Shampoo y Kodachi. Ranma no tiene tiempo para sufrir la explosión y ya debe esquivar al pesado de Kuno. Por supuesto, no puede faltar por ahí un balde con agua que lo convierte en chica. Luego, tenemos a Kuno solicitando que tengan una ceremonia doble (Ranma hombre con Akane y Ranma Chica con él, a pesar de la total imposibilidad del pedido). Por supuesto, la culpable de tanto invitado no deseado es la antipática de Nabiki, quien no dudó en vender las invitaciones al mejor postor.



En otra esquina del cuadrilátero, todos los hombres siguen luchando por el barril de agua cuando interviene Happosai, quien, creyendo que peleaban por sake, se traga todo el contenido de golpe, sólo para descubrir que es agua sola. Desesperados, los demás tratan de sacarle como sea el agua tragada, sólo para recibir de lleno los famosos explosivos del viejo enano.

Más tarde, el resto de invitados, quienes ingresan luego de pasar por la boletería de Nabiki, encuentran una escena de caos y destrucción: Ranma desmayado por algún lado y rodeado de sus chicas, Kuno solicitando matrimonio a Akane, la torta por el suelo, etc.

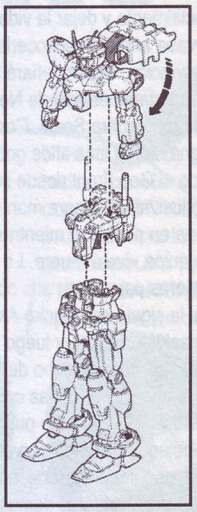
Al otro día, Soun Tendou anuncia que, si bien la boda no ha sido cancelada, será mejor esperar un poco a que se aclaren todas las relaciones entre los participantes. Por supuesto, Akane y Ranma se echan mutuamente la culpa. Pese a todo ello, al día siguiente los dos se dirigen al colegio, juntos y alegres, como siempre lo han hecho.

MASAKA HOBBIE

Gundam GP01, Rx-78 GP01 ZEPHYRANTHES

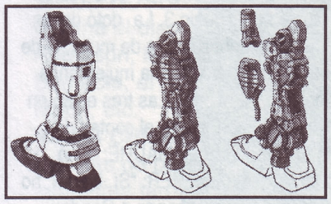
U.N.T SPACY Prototype Multipurpouse Mobile Suit

Tipo: Modelo Snap Master Grade (modelo de ensamblaje a presión con alta calidad de detallado).
Escala: 1/100
Fabricante: Bandai.



El modelo aquí presentado es un buen ejemplo de alta calidad, y el fabricante es la prestigiosa firma Bandai, cuya experiencia en este tipo de trabajos la ha hecho merecedora de gran confianza entre los compradores de tales productos. Este modelo de Gundam es una adición a la ya voluminosa lista de diseños existentes sobre la famosa serie y sus secuelas.

Entre las características más saltantes de este producto hay que mencionar la facilidad del ensamblado. Una ventaja de los modelos denominados Snap es la posibilidad de ensamblaje a presión de todas las piezas, lo cual elimina el uso de pegamentos y el tiempo de secado, sin mencionar las condiciones de uso y seguridad de los acabados. En el caso del Gundam GP01, dicha ventaja es muy bien aprovechada por el fabricante.



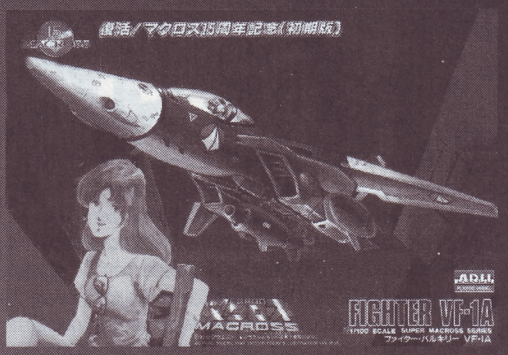
El diseño consta de 11 soportes para las piezas, las cuales llegan a sumar más de 70. Cada pieza del Gundam ha sido moldeada en plástico del color original del modelo, por lo que el uso de pinturas complementarias es innecesario en la práctica. Incluso las hojas de las espadas de energía están moldeadas en un plástico semitransparente muy realista.

El Gundam GP01 Master Grade no sólo presenta una alta calidad en cuanto a detalles; prácticamente es tan operativo como si se tratara del Mobile Suit real. Por ejemplo, el modelo es transformable; todas las secciones móviles están habilitadas para hacerlo, incluida la escotilla para el ingreso al habitáculo del piloto y el enlongamiento del escudo; las calcomanías -que incluyen una para los sensores ópticos- son de alta calidad y de una relativa facilidad de aplicación; cuenta con junturas de caucho que garantizan la colocación del modelo en cualquier pose que el modelista desee darle, con la posibilidad de variarla a voluntad; incluye además tres juegos de pares de manos -uno de ellos con dedos móviles- para un mayor realismo.

Junto con el producto, el fabricante ha incluido una hermosa fotografía autosostenible de cartón plastificado a todo color que muestra el modelo totalmente terminado y del tamaño de la caja. Un boletín informativo a color y blanco y negro permite ver varios modelos finalizados de la serie Gundam, además de ejemplos de acabados y ensamblado en dioramas. El manual de instrucciones es uno de los más completos. No sólo incluye el ensamblado del modelo; cada parte ensamblada también viene con una información técnica sobre las partes correspondientes del modelo real. A pesar de que el boletín y el manual están en japonés, los gráficos que lo acompañan son suficientes para cualquier modelista ajeno al idioma.

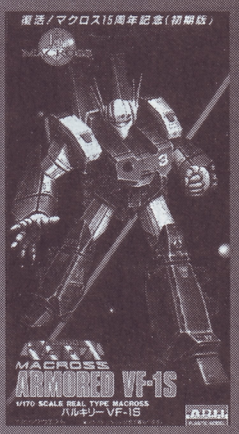
El modelo Gundam GP01 ha sido especialmente diseñado pensando en el aficionado exigente y en el recién iniciado en la disciplina. Las únicas herramientas que necesitará serán unas cuchillas de modelismo (que pueden ser conseguidas en cualquier tienda afín) y lija al agua de diferente graduación (por ejemplo, de grano 220 y 600).

El Gundam RX-78 GP01 ZEPHYRANTES es a todas luces el modelo ideal tanto para el principiante como para el experto. Su tamaño final es perfecto para cualquier exposición y su movilidad le permite colocarlo en cualquier actitud posible, ya sea sólo en una peana, en un diorama o junto con otros modelos de la serie Gundam de la misma escala.



Fighter VF-1A (vinilo) US$. 17,50

MS-06V Zaku Tank (vinilo) US$. 18,50



Armored VF-1S (vinilo) US$. 9,50

Valkyrie VF-1A (vinilo) US$. 9,50

Si deseas divertirte con este hobbie, cualquiera de estos modelos te puede servir. Todos disponibles en la Librería Sugoi

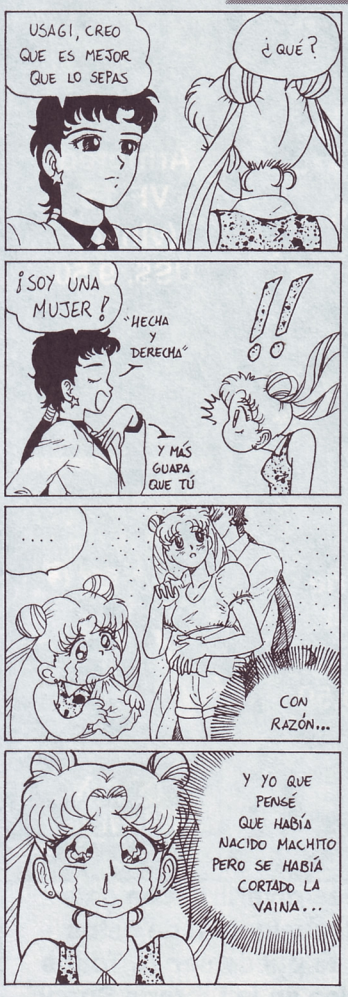
Code Name: Oso Panda

Como prometimos (¿o nos disculpamos?) continuamos con el mismo tema del mes pasado... y del próximo también.

LA GENTE QUE CHAMBEA EN NERV

(Sólo para tus ojos - segunda parte)

MISATO KATSURAGI: "Acá tomamos sake, acá tomamos sake, y nunca nos van a cambiar". La expresión "Kanpai" (salud en ponjanés) se me viene a la mente cuando pienso en la oficial de tácticas de Nerv. Aunque no lo crean es políglota, o sea, conoce varias lenguas (la de Kaji, la de Shinji, la de Makoto, las de todo el servicio de limpieza de Nerv, ¿quieres que siga?). Ya hablando más seriamente de sus habilidades como vocero de Nerv, se diría que posee gran capacidad lingüística; sabe decir, por ejemplo: "Mosaico, un par de chelas bien al polo", en diez idiomas. Dicen los entendidos respecto de esa escena donde al fin ella iba a concretar con Shinji sus más bajas pasiones pedofílicas -luego de que el firme se le murió- que el boludo simplemente la choteó con asco, así que se la descombró con el suertudo, digo, con el pobre de Pen Pen. Luego de tan traumante y extenuante experiencia, sucedió un milagro: el pingüino aprendió a sumar ("más, más, más"). Unica superviviente del Segundo Impacto (cuando su viejo se dio cuenta de que ya no entraban los dos, le faltaron fuerzas para sacarla). Quedó traumatizada y sin habla por casi dos años. Todo un récord para una mujer, porque lo que es yo solo conocí a una que dejó de hablar por unos 20 segundos por voluntad propia (aunque el que se estuviera ahogando con una pepa de mango influyó algulto).



Entabló una cercana relación con Kaji desde la universidad hasta Nerv y con él tuvo marcados encuentros extramaritales, que si bien no mostraron escenas, el sonido estéreo estuvo buenazo (creo que ya están vendiendo en CD la banda sonora, aprovecha). Hobby: Hacer de "La titular" en comerciales de cerveza (le pagan con muestras).

GENDOU IKARI: Arribista consumado. Se enredó con Yui para subir socialmente y dejar la vida de pirañita viejo que llevaba antes de conocerla. Tomando a Hitler como inspiración, desempeñará muy bien el cargo de comandante en jefe de Nerv y del proyecto Marduk que le otorgara Seele. Con una postura toda mostra -digna de los más altos gobernantes militares- controla todo el Geo Front desde su asiento adaptado exclusivamente para mantener acondicionada esa zona en particular mientras toma las fáciles decisiones de quién vive o muere. Le gustó eso de usar a las mujeres para lograr sus objetivos, así que después de Yui la siguió con Naoko Akagi -a quien premió por la creación de Magi- y luego se desquitó con su hija Ritsuko. No satisfecho de haber usado a estas tres, buscó luego en Rei las cosas que el mismo Fujutsuki, por más que trató, no pudo darle. Es frío, cruel y calculador, malvado perverso y desalmado, en resumen, ideal para rajón de animes. Todos son carne de cañón para él, y demostró haberle vendido a Seele la poca alma que le quedaba. Tuvo un hijo que no se ve como él ni se porta como él; es más, pongo en tela de juicio su paternidad basándome en cómo pudo salirle un producto con tantos defectos de fábrica. No diría "por favor" así la total existencia del mundo dependiera de ello. Hobby: jugar a las manitas calientes.

RITSUKO AKAGI: Jefe del área 51, perdón, del área científica de Nerv (caramba con los errores. ¡Patrón azul!. ¡Patrón azul!. ¡AT-field detectado!. ¡Virus en proceso!. ¡Es Iruel!. ¡NOOOOOo!). Lapsus. Sabe tanto de los secretos de Nerv como el mismo Ikari. Heredó, a la muerte de su madre, el trabajo de ésta y aparte el ser el juguete sexual de Gendou. Tomó ambos cargos después del pequeño incidente en que su madre se envolvió con Rei I. En él, la tía (Naoko Akagi), aprieta sin querer el cuello de Rei hasta que la enana pasa a mejor vida (ejemplo de por qué nunca hay que decirle bruja a una tía aunque lo parezca). Se pintó el cabello para no parecerse a su madre, para disimular las canas que ya le estaban apareciendo y porque, según dicen, las rubias se divierten más. Tiene una fascinación algo morbosa con los gatos. Se especula que el esbirro que mató a Kaji fue ella. Al final se dará cuenta de que Gendou es una basura y se rebelará tanto ante él como ante sus amigos; algo tarde, ya que debió sospechar que Gendou no la quería cada vez que al estar en la intimidad se tenía que poner una máscara de Yui.

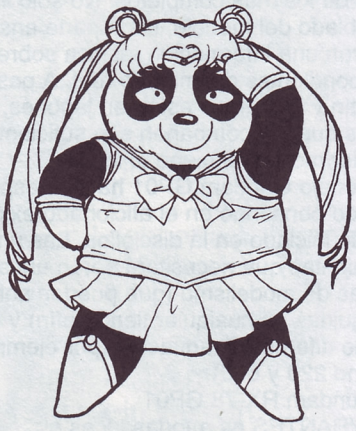
FUYUTSUKI: Antiguo profesor de universidad de Yui. Intentó poner a la luz los planes de Seele en relación con el destino de la humanidad, pero fue convencido por fuertes motivos (dinero) de que el trabajo que hacían era por el bien de todos. A la larga, se convirtió en la mano derecha de Gendou, aunque luego tuvo que pasarse a la izquierda porque Adán ocupó ese sitio. Éste (Fuyutsuki, no Adán) lo cubría en el puesto cada vez que el anterior se daba sus escapadas cuando la cosa se ponía fea. Parece que amaba a Yui en secreto.

KAJI: Triple agente de Nerv, Seele y del mismo gobierno central. Antiguo marinovio de Misato. Logra descubrir algunos de los secretos de Nerv y sembraba sandias en un mini huerto; lo más cerca que se le vio del líquido elemento fue cuando las regaba. Es la obsesión de Asuka, pero éste demostró su temple al no hacerle caso a la chata (aprende, Darien).

YUI: Madre de Shinji. Tuvo la mala idea de morirse antes de enseñarle a su vástago que no era bueno jugar con Barbies porque después se pegan unas manías y una forma de caminar algo preocupantes para un chico de su edad. Solamente dos seres le hicieron perder a Gendou la cabeza: ella y el Eva 01. Prestó su vida en aras de la ciencia al ser absorbida durante una prueba por el Eva y después al ser usada para la creación de las series de Rei (no le pagaron regalías por usar su cara).

NAOKO AKAGI: Creadora de la supercomputadora MAGI, la cual no sólo tiene el control del Geo Front, sino también del Gobierno de Tokio 3. La dotó de las diferentes partes de su personalidad: la de mujer, la de científica y la de madre (eso de que una mujer tenga el control de un gobierno da miedo). Las tres están en una constante pelea de comadres por el control de toda la unidad. Monólogo de MAGI: MADRE: "Qué linda es mi hijita, tan inocente". MUJER: "Sí, tarada, no te das cuenta de que se le está echando a Gendou. Se fregó porque no quise explotar, Ji, Ji, Ji". MADRE: "Y yo que le iba a leer su libro favorito". CIENTÍFICA: "Masaka. Si en este momento no tuviera un exceso de plomo en el cuerpo, estaría fuera de las instalaciones en un local de mala muerte, bailando encima de una mesa con 400 ml de alcohol en el cuerpo y se entregaría al primero que le dijera hola. En conclusión, creo que salió a nosotras la condenada". Fue amante de Gendou incluso antes de la muerte de Yui; algunos pasajes: Naoko: "Gendou, estuviste maravilloso. ¿Qué te pareció? Y Gendou siempre tan romántico: "¿Ya acabaste? Tengo algo que hacer a las tres".

GALERÍA DE PANDAS

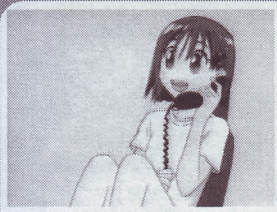


Sailor Panda

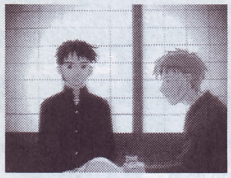
A pedido personal del Panda, colocamos este mes uno de sus disfraces favoritos, y el que más suspiros ha arrancado de sus admiradores (sin comentarios...). Y el mes que viene, no te pierdas el final de este raje.

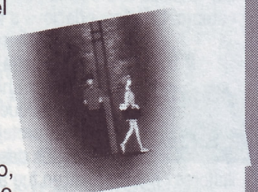
David Cárdenas

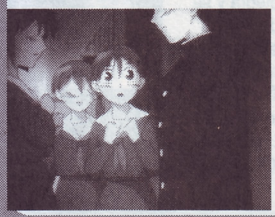
Kare Kano ep 15-17



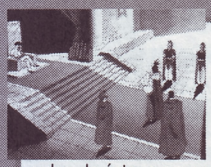
Las vacaciones continúan, y Yukino sostiene largas charlas por teléfono con Arima, quien sigue en su campeonato de kendo. En estos días, la ex-fingidora tiene la oportunidad de conocer más a sus amigas y amigos; un acercamiento a Asaba y a Maho le demuestran que las personas están hechas de muchas y variadas opiniones, ideas y sueños. Aprovechando el descanso, sus padres deciden ir a casa del abuelo, -padre de Miyako, mamá de Yukino-. Hiroyuki no puede evitar mencionar cuánto se parece Yukino a su madre cuando tenía su edad. Una vez en casa del abuelo, la vieja enemistad producto de haberse llevado a su hija tan pronto desata los habituales líos entre esposo y suegro. En una breve salida juntos, la joven pareja tiene la ocasión de recordar cómo fue su historia, ocurrida años atrás. De chico, Hiroyuki era el niño más terrible del barrio, y vivía sólo con un abuelo que lo quería mucho. Cerca de allí vivía Miyako, dos años menor que Hiroyuki. Desde chicos se sintieron cercanos y parecidos, empezando por que ambos eran huérfanos. Un buen día, Hiroyuki cambia de grado y deja atrás a su primaria y con ella a Miyako. Tres años despúes, el ahora desgarbado adolescente Hiroyuki choca contra un bonita chica de primero, quien lo saluda con mucha familiaridad: es Miyako. En uno de esos días se entera involuntariamente de que había despertado los sentimientos de su amiga de la infancia; incapaces de sincerarse, ambos callan pero se mantienen juntos. Además, Hiroyuki tiene una meta clara: retribuir a su abuelo todo lo que éste le dio, y con creces. Sin embargo, la vida le niega la oportunidad de cumplirla, pues la muerte lo arranca de su lado. Luego del velorio, sólo la figura de Miyako acompaña a Hiroyuki. Éste le pide marcharse y ella finalmente lo hace, pero cuando el joven sale de la casa la encuentra al pie de la puerta, esperando. Al fin, un sollozante Hiroyuki descarga toda su rabia y frustración, y ella le hace una proposición de las que se dan una vez en la vida. Hiroyuki espera a que Miyako se gradúe de la pre y se casan enseguida. Ahora las cosas son claras para él, y lo que no pudo darle a su abuelo se lo daría por entero a la familia que adora. De vuelta en casa, Yukino cuenta los días para el retorno de Arima, y la espera la carcome. Un día antes de la fecha, Yukino va de compras y pasa sin notarlo al lado de Arima, quien está de pie cerca de un poste. La alegría de Yukino se desborda: ahora él es más alto, más maduro y más seguro, y por si fuera poco, el campeón nacional de kendo en su categoría; la admiración de Yukino hacia él no conoce límites. Ella siente que se ha vuelto a enamorar de la misma persona, pero su inexperiencia no le permite decirle cuánto lo quiere. Semejante conflicto la hace tener precisamente las reacciones opuestas: no lo mira a los ojos e incluso evita su contacto físico. Esto confunde a Arima y lo hace confrontarla, pero ella sólo atina a huir. No sirve de nada, pues el atlético Arima no la pierde de vista. Sin mayores miramientos, la obliga a decirle qué sucede. El choque le devuelve la cordura a Yukino, quien le pide perdón y por fin le expresa sus sentimientos. La relación ha pasado una prueba más.



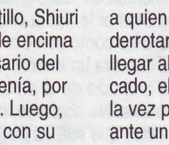




Legend of Basara ep. 4

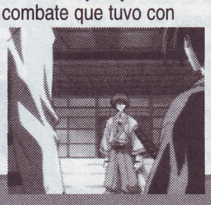


En el castillo, Shiuri se quita de encima a un emisario del rey que venía, por orden de éste, a ocupar su cargo. Luego, para pasar el rato cruza espadas con su amigo Shidou, y, mientras que discuten el problema de Tatara, Shiuri le cuenta de la chica que encontró y que lo impresionó mucho. Tras recobrarse de la sorpresa por la doble vida de Ageha, Sarasa disfruta de la hospitalidad de sus nuevos amigos y discute con éste la opción de tomar otro camino para llegar a Kyuushu; sin embargo, queda descartada. En eso se encuentra a un polluelo de búho, a quien Ageha llama Shinbashi; Sarasa lo recoge y promete cuidarlo como a un hijo. Al día siguiente, una extasiada Sarasa admira la belleza del mar. Ageha se despoja de sus ropas y se zambulle en las frías aguas ante la mirada curiosa de Sarasa, quien se sorprende por la buena salud del ojo izquierdo de éste y el tatuaje de su espalda. Acto seguido, aparece Shidou, quien despeja su curiosidad sobre el símbolo de los antiguos esclavos. Al retirarse el recién llegado, Ageha le recomienda que no se confíe de su inocente cara, pues es el primo del Rey Rojo y encargado de Kyuushu, Shidou Hotoke (guía de Buda), a quien tendrá que derrotar primero para llegar al rey. En el mercado, el ladronzuelo de la vez pasada se ufana ante un vendedor de ser un conocido de Tatara. El comentario llega a los oídos de un soldado y poco tiempo después un grupo de ellos, al mando de Kazan, irrumpen en la compañía teatral y pretenden revisar el lugar en busca de Tatara; no obstante, gracias a Shidou el asunto no pasa a mayores. Kichou danza para el emocionado público acompañado de Sarasa, que torpemente sigue sus pasos. Llegado el momento, ésta desaparece, ausencia que es notada por el invitado de honor. En el castillo, el imprudente rapaz Mario cuenta que la noche pasada escuchó a Kichou llamar a Sarasa "Tatara". Sarasa, por su lado, se adentra en el túnel, que según el secreto revelado por Ageha, conduciría a Kyuushu. Pero éste no es sino un laberinto gigante lleno de trampas mortales que pondrán a la heroína en grandes dificultades. Acabada la función, Kichou es llevado prisionero a las mazmorras del castillo, aparentemente bajo el cargo de traición.



Ruroni Kenshin ep 53-54

Tras la aparente victoria sobre los Juppon Gatana, hace su aparición Fuji, quien junto a Saiduchi planea acabar con todos. Para mostrarles su poder, el pequeño estratega le pide a Fuji una prueba de su fuerza, y éste destruye parte del refugio de los Oniwabansu; Yahiko no se amedrenta y les hace frente. El gigante termina lanzando su golpe, pero sorpresivamente es detenido por Seijuro Hiko, quien ha llegado tal como le prometió a su discípulo. El maestro amonesta al gigante y lo reta a un combate pese a la tenaz oposición de Saiduchi. El goliat no duda en aceptar desde lo más hondo de su ser, pero el combate culmina con la victoria de Hiko, quien empleó su técnica del Kuzu Ryuu Sen para ultimarlo. Al mismo tiempo, Kenshin llega al salón donde lo espera Tenken Soujiro, y recuerda el último combate que tuvo con éste en que ambos terminaron empatados. Al ingresar, son recibidos cordialmente por el joven, quien les informa que los Juppon Gatana han sido derrotados y no deben preocuparse por sus amigos, tras lo cual se inicia la lucha. Kenshin logra esquivar el primer golpe de Soujiro, pero pronto se asombra de la velocidad de su oponente, que incluso es superior a la suya. Así, tras eludir algunos golpes más, el Battousai queda herido en la espalda. Soujiro se molesta consigo mismo pues pensaba que ya lo había eliminado; esto lo confunde y le hace recordar las enseñanzas de su maestro Shishio. Se lanza nuevamente al ataque, pero en ese momento se le rompe una de sus sandalias. Pide entonces a Battousai un breve receso para poder cambiarlas, tiempo que éste aprovecha para vendar sus heridas. Mientras Soujiro se cambia de sandalias, recuerda que sólo el más fuerte sobrevive, mientras el débil muere.



Cowboy Bebop ep. 14-15

Un hecho muy confuso relacionado con las puertas tiene muy preocupada a la empresa que desarrolló el programa de las mismas. La recompensa es grande y la lista de sospechosos aun mayor. No importa cuánto se esfuercen Jet, Spike y Faye, no lograrán capturar al verdadero culpable; lo único que obtienen son unas extrañas fichas de ajedrez. Ed las reconocerá como parte de un programa de ajedrez en la red y lo activará, sin saber que al otro lado del tablero alguien esperaba con quién jugar. Maravillada, empieza una batalla de cerebro contra cerebro. La búsqueda lleva a los de la Bebop a la compañía encargada de la puerta, y ahí descubren que los del lugar protejen a uno de los desarrolladores originales, quien fue a la vez el que implantó un programa en la puerta que permitía la fuga de dinero. Al investigar, descubren que era conocido como el Chessmaster X, un antiguo campeón de este juego, al que logran ubicar en un lejano satélite para marginales. Por su lado, Ed continúa su partida, la cual es precisamente contra el Chessmaster X, quien ve en ella a un gran y peculiar contrincante. Cuando Spike y Faye lo encuentran, descubren que no es más que un viejo senil que ha olvidado todo excepto el ajedrez; lo que pasa con las puertas están totalmente fuera de su control.

Como recompensa piden una sola cosa: dejar al viejo en paz. Semanas después, Chessmaster X logra vencer a Ed, y luego muere feliz, pues fue una gran partida. En un período tranquilo a bordo de la Bebop, Faye termina hablando con Ein acerca de su pasado. Ella fue puesta en animación suspendida, pero los datos sobre ella se perdieron tras el accidente que hubo en la Tierra con las puertas; al ser despertada su mente quedó en blanco. Luego conoce a Witney Hagasu Matsumoto, un tramposo que, haciéndose pasar por abogado, busca junto al doctor que la despertó obligarla a pagar la gruesa suma que debe por su sueño. Faye se enamora de Witney y luego éste simula un accidente y le deja como herencia todas sus deudas. Así nació la deuda que tiene Faye. Spike se entera de todo "sin querer", claro. Al poco arriba Jet trayendo una captura que resulta ser Witney, ahora bastante gordo. Faye lo reconoce y lo ayuda a escapar, a cambio de que le diga la verdad de su pasado. Pero no hay tal verdad: el pasado de Faye no existe y ni siquiera su nombre es real. Spike captura a los fugitivos y pone a Witney tras las rejas. Faye, no obstante, seguirá buscando su verdadera identidad.

Nuku Nuku Dash! ep. 3

Mientras Akiko y Kyuusaku continúan con sus cortas vacaciones disfrutando de las aguas termales el Genial Dr. Oizumi presenta su ultima creación el androide Hanako Yamasakura que tiene la forma de una pequeña niña, mientras tanto Ryuunosuke despierta sin saber como explicarle a Nuku Nuku lo sucedido la noche anterior, por lo que decide salir un rato a caminar, sin embargo es sorprendido por esta quien se ofrece acompañarlo. Al mismo tiempo los ejecutivos de Mishima, son puestos al tanto de cómo funciona el pequeño androide, este se hará pasar por una niña vendedora de flores, las cuales son especiales y que reaccionarán al contacto con el perdido MIFX 2009, cambiando de color y emitiendo una señal.

Mientras tanto la caminata los ha llevado a un mirador fuera de la ciudad, el cual tiene una impresionante vista, dedicándose a pasear el resto del día, en el transcurso se topan con la pequeña la cual le regala una flor a Ryuunosuke, mas tarde mientras almuerzan Nuku Nuku toca la flor y esta reacciona llegando de inmediato el pequeño androide pero es tarde pues los jóvenes ya se han marchado.

Mas tarde mientras Ryuunosuke trae unos helados encuentra a Nuku Nuku, conversando con un extraño, cosa que lo molesta y se la lleva del lugar, ella no entiende lo que le sucede y le pide que no la odie.

Mientras tanto el pequeño androide decide destruir la ciudad a fin de atraer a su objetivo, cruzándose con ellos, tras lanzar unos cohetes uno de ellos inpacta en una florería cosa que el androide no resiste, en eso llega Nuku Nuku quien le da ánimos y le dice que algún día cumplirá su misión, con lo que la pequeña se alegra y se marcha tranquilamente, rato mas tarde hace su aparicion en casa un cansado Kyuusaku, mientras tanto en las oficinas de Mishima le encargan a Akiko una vez más la recuperacion del perdido MIFX 2009.

Urayasu ep. 5

Empieza un apacible día de escuela en el colegio de Kotetsu, y una simpática niña se presenta ante su nuevo salón; se llama Noriko Nishisawa y viene del sur. Los poco delicados comentarios de Kotetsu y compañía provocan que ella le reclame estampando la carpeta en la cara del agresor, y para no dejar las cosas a medias le quita de la cabeza un bisoñé (que obviamente no tiene). El intento de Kotetsu de responder es detenido por los comentarios de Akane (su debilidad), quien lo llama cobarde por atacar a una mujer. Esto lo deja desprotegido ante una certera patada de Noriko en donde más duele.

Luego, en el supermercado del barrio, Junko está haciendo las compras, pero antes de llegar a la caja es adelantada por un grosera mujer quien desestima el llamado al orden de Junko y exige que le cobren la mitad del precio. Paralelamente, Daitetsu, quien en su taxi aguardaba clientes en la estación del tren, es empujado brutalmente por el taxi de atrás, el cual le roba el pasajero que estaba a punto de abordar el suyo e intenta atropellarlo ante su reclamo.

De vuelta a casa, Kotetsu sigue recibiendo los insultos de Noriko. Él le grita que deje de seguirlo pero ella se rehusa, por lo que Kotetsu decide hacerla llorar; sin embargo, para esto ella es mucho más efectiva. En ese momento llega Junko, quien detiene la agresión y se encuentra con la grosera mujer del supermercado, quien felicita a su hija Noriko por lo que hizo. En ese momento, los dos taxis van por la calle chocándose mutuamente y devastando todo a su paso. Al final se detienen frente a Noriko y Kotetsu, quienes reconocen en los choferes a sus respectivos padres. Luego de una breve discusión, todos se enteran de que son vecinos y que les espera un futuro muy desagradable juntos. ¡Qué bonita vecindad!

Gundam 0080 ep. 3

Mientras cuelga del camión, Al se da cuenta, al ver a Bernie, de que los Zion están en la colonia para alguna clase de operación. De pronto, sale volando del vehículo por un intempestivo giro del mismo; sin embargo, no se desanima. Va a la estación de policía y le dice a un oficial. La policía se decide a investigar y logra dar con una bodega que resulta ser el escondite de los Zion, ello gracias a la ayuda de Al.

Con la policía tras sus pasos, los Zion empiezan a preocuparse, pues los camiones contienen las piezas del Mobile Suit que lidiará con el Gundam, y no tienen cómo ocultarlo. Sin embargo, Al estalla en llanto y le dice a la policía que estaba mintiendo y sólo quería estar con su hermano Bernie. Éste sigue astutamente el juego y engaña a los oficiales, dejan al niño bajo la custodia de Bernie. Liberados de la amenaza, los Zion discuten qué hacer con el pequeño buscaproblemas. Bernie entra en escena argumentando que fue Al quien le proporcionó el video del Gundam, y al ser nativo de la colonia la conoce mejor que nadie. Esto convence a Steiner de tener al muchacho como una ayuda extra. Al acepta con gusto, lo que le hace acreedor a una insignia del escuadrón y componente honorario de la unidad.

Bernie le confiesa que su mayor esperanza es la de convertirse en uno de los mejores pilotos Zion, lo cual deja perplejo a Al. De regreso en casa, al retirarse a su cuarto, su descanso es interrumpido por una conmoción al exterior. Al salir de su casa se encuentra con Chris, quien sostiene un bate de béisbol frente a un inconsciente Bernie. Grande es la sorpresa de ella cuando Al le dice que es su hermano. Bernie había recibido la orden de vigilar al chico; lo hacía gracias al transmisor instalado en la insignia que el propio Steiner le había dado al niño, pero no contó con Chris, quien pensó que era un ladrón. Chris le ofrece una taza de té en señal de disculpas junto a sus padres. No obstante, cuando el padre de Chris hace notar que ella es oficial de la Federación, Al también menciona que Bernie es un soldado, lo cual le provoca cierta incomodidad; se salva de ser descubierto alegando que ya está retirado.

A la mañana siguiente, la bodega es testigo del armado del oculto Mobile Suit traído por los Zion. Al quiere que Bernie lo pilotee, pero Steiner designa a Misha por su experiencia. Esto molesta sobremanera a Al, quien defiende la habilidad de Bernie, pero sólo consigue las burlas del resto del grupo. En ese instante, el Gundam también está en su fase final de desarrollo, durante la cual es probado a manera de simulador nada menos que por Chris McKenzie. Sorprendida, pregunta qué clase de Mobile Suit era; los técnicos le responden que es un modelo especial que fue construido para un piloto Newtype a bordo de la nave White Base. Ello enfada en cierto modo a Chris, quien ve que no es considerada tan buen piloto para usarlo.

Más tarde, Al y Bernie son seleccionados para localizar al Gundam. Por pura fortuna, Al reconoce al guardia que lo echó del puerto espacial cuando grabó al ingenio. Con la seguridad de haber encontrado el escondite, los dos se escabullen en la base de la forma más curiosa posible -usando las esclusas de acceso de la colonia en espacio abierto-. Buscando la confirmación de sus sospechas, Al consigue encontrar al RX-78 NT-01 Alex Gundam. Sin embargo, mientras fotografía al mecha, una patrulla de vigilancia aparece y se dirige a la posición del joven espía Zion.

SLAYERS GREAT

MASAKA

¡¡YA ESTA A LA VENTA!!

MACROSS FLASH BACK 2012

El video musical más esperado del año... ahora a tu disposición

A SÓLO S/.29.00

DE VENTA EN:
LIBRERÍA SUGOI
C.C ARENALES 5to PISO Tda. 22
Teléfono: 265-3653
CADENA SUGOI

AFi SUB

CADENA Sugoi

Con el fin de ampliar nuestra red de distribución, hemos establecido un plan de precios preferenciales mediante el cual esperamos llegar a muchos más puntos de venta en todo el Perú. Si tienes un local techado y deseas formar parte de la Cadena Sugoi para manejar nuestras publicaciones (Sugoi, Masaka, Yada, Kingdom) o demás productos (videos, mangas, cards, etc.), envía tus datos completos y los de tu local (incluyendo área total) a:

CADENA SUGOI
Apartado Postal RP-016 L-41
Lima

o al fax 346-2649 (fuera de Lima, marcar primero el prefijo 01)

Al cierre de esta edición, funcionan locales de CADENA SUGOI en:

LIMA METROPOLITANA
Cercado: Av. Garcilaso De la Vega (Wilson) 1219
Jesús María: Av. Huiracocha 1563
La Victoria: Sebastián Barranca 1591, Stand A1
Magdalena del Mar: Jr. José Valencia 435, tienda 243 Tel 934-5672
Pueblo Libre: Av. Universitaria 1843 Tel 261-5129
San Juan de Lurigancho: Jr. Las Ortigas 958, Urb. Las Violetas
Surco: Av. Benavides 4125, 2do piso

INTERIOR DEL PERÚ
Arequipa: C.C. Panorámico, tienda 219 Tel. 20-1601
Cusco: Av. Venezuela 1-8, Urb. Quispicanchis Tel 24-1017
Chimbote: Urb. 21 de Abril, B-24-11, Nuevo Chimbote Tel 32-4032
Huancayo: Jr. Tarapacá 333 Tel. 23-4450
Iquitos: Pevas 219 (Comercial Nelly Dania) Tel 22-2550
Tacna: Av. San Martín 716, Galerías Salomón
Trujillo: Av. España 1960, Stand 41

MASAKA

EL PRÓXIMO MES EN MASAKA:

Hajime Saitou
EN EL PERSONAJE DEL MES

Aozora Shoujotai
INFORME DE MANGA

Z Gundam
EN LAS SAGAS DE GUNDAM

Más de Tetsujin 28
EN MASAKA MECHA FILE

Takehito Koyasu
¡ÉSA ES LA VOZ!

Y COMO SIEMPRE, UN CARGAMENTO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS, KARAOKE Y NOVEDADES.

TARJETA DE DESCUENTO

¿Quieres disfrutar de los beneficios del Club Sugoi, pero te falta tiempo para las reuniones?

Con la Tarjeta de Descuento Sugoi, podrás recibir todos los beneficios de un socio regular del Club Sugoi, pero no se te exigirá la asistencia a las reuniones mensuales.

Podrás acceder a los mismos descuentos en productos y, así como los socios regulares, recibirás la revista mensual Masaka gratuitamente.

** Válido únicamente en la Librería Sugoi y los locales de Cadena Sugoi en Lima y el interior del Perú.*

¡¡INSCRÍBETE YA!

PLAN A
(VIGENCIA: 12 MESES)
S/. 90,00

PLAN B
(VIGENCIA: 6 MESES)
S/. 50,00